

69.000 LEI

Mai/anul I - 2000

Știi ce se joacă

# U a GAMES

Cea mai vândută revistă de jocuri PC din Europa

28 Pagini de Tips & Tricks  
**Dark Project 2, The Sims,  
C&C: Firestorm**

**Cu 2 CD-uri**

15 DEMOURI  
4 VIDEOURI  
32 PATCHURI

## Killer-consola de la Microsoft

Marea apariție: X-Box cu procesor  
Pentium III și chip Nvidia!

CU VIDEO

## Need for Speed 5

Accelerați și savurați: tur de testare cu  
Boxter-ul și 911 pe 5 pagini!

# Dark Project 2

Tests & Tips pe 12 pagini: cum să-i păcăliți pe adversari și să supraviețuiți!

**Continuarea jocului anului '99: Garrett, maestrul hoților, se întoarce!**

Pe 2 CDURI

**Top-Demouri**  
Rally Masters,  
Sudden Strike,  
Superbike 2000,  
Klingon Academy

**Special Actualități**  
87 MB MOD-uri  
pentru Unreal & UT

**Age of Empires 2**  
scenarii

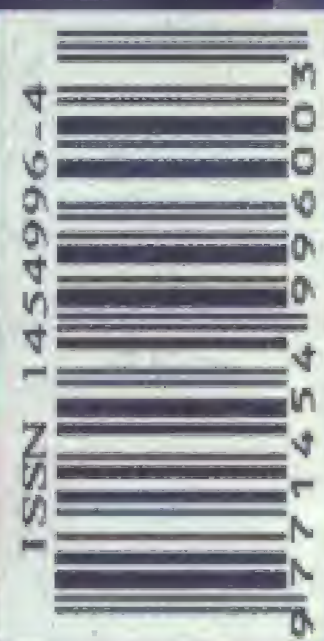


**Top-videouri de ultimă oră!**

**Commandos 2:** 8 min. scene din joc

**F1 2000:** Debutul de la EA Sports

**Lara shooting:** Lara live



**The Settlers 4: Primele imagini! • Record mondial: Primul Athlon cu 1.000 MHz în test!**

Intră în dimensiunea  
**Creative**



**CREATIVE**

WWW.SOUNDBLASTER.COM

www.flamingo.ro

**CD-ROM 52x**

Interfață: ATAPI  
Viteza de citire CD: 52X MAX (14 - 52X CAV)  
Bufér: 512 kB



**CD-RW BLASTER CD Starter 4424**

Interfață: EIDE  
Viteza de scriere: 4X (600KBps)  
Viteza de rescriere: 4X (600KBps)  
Viteza de citire: 24X (3600KBps)  
Bufér: 2MB



**CD-RW Blaster CD Studio 8432**

Interfață: EIDE  
Viteza de scriere: 8X (1200KBps)  
Viteza de rescriere: 4X (600KBps)  
Viteza de citire: 32X (4800KBps)  
Bufér: 2MB



Creative aruncă o nouă provocare, atât muzicienilor cât și gamerilor, cu noua placă de sunet SBLive! Platinum. Bazată pe același procesor puternic pentru sunet, EMU10K1, ca și Sound Blaster Live!, oferă, pe lângă design-ul nou, forma deosebită, performanțe îmbunătățite, facilități noi și contactul cu ultimele tehnologii în domeniul sunetului. Sound Blaster Live! Platinum sosește însoțit de o colecție impresionantă de aplicații - nu mai puțin de 27 de titluri!



Soluția audio completă: 4 sateliți, un subwoofer și o boxă centrală, împreună cu un decodor audio digital DOLBY este oferit de DTT, care vă permite o audiere perfectă. Acceptă codări AC-3, SPDIF sau semnal stereo analog. Putere (RMS): 69W (4 x 7 W + 20 W + 21 W). Răspuns în frecvență: sateliți: 22 Hz - 20 kHz; subwoofer: 10 Hz - 155 Hz.

Facilități: amplificator, reglaj de volum, reglaj pentru frecvențe joase, decodor audio, suport pentru sateliți superiori. Difuzoare: 4 sateliți + subwoofer + boxă centrală.



Pentru satisfacerea celor mai exigente cerințe ale celor mai pretențioși clienți, Creative a proiectat un nou sistem audio de înaltă calitate. FourPoint Surround FPS2000 beneficiază de cele mai noi tehnologii, inclusiv sunet surround și conexiune digitală SPDIF pentru a vă oferi cea mai realistă experiență audio. FPS2000 constă într-un subwoofer și patru boxe satelit construite cu celebrele difuzoare SoundWorks. Putere (RMS): 53W (25W+4x7W); Răspuns în frecvență: sateliți: 150Hz-20kHz; subwoofer: 50Hz-180Hz;



Odată cu lansarea lui 3D Blaster GeForce 256 Anihilator PFO, grafica a realizat încă un salt calitativ extraordinar. Dacă până acum, performanța grafică depindea de procesorul sistemului de calcul, după lansarea primului GPU (Graphics Processing Unit), procesarea grafică este efectuată direct de procesorul grafic, viteza și calitatea depinzând numai de acesta. GeForce aduce, pe lângă incredibilă putere a procesorului grafic - de 480 MegaPixeli pe secundă și noua memorie DDR (Double Data Rate). Folosind ambele fronturi ale semnalului de ceaș, memoria în tehnologie DDR oferă procesorului grafic o lățime de bandă dublă atât la scriere cât și la citire.



Proiectată și dezvoltată în special pentru videoconferință, VideoBlaster WebCam GO aduce în plus o nouă facilitate, mai puțin obișnuită: portabilitatea. Acum aveți posibilitatea de a cepta imagini statice oriunde v-ați afla, pentru ca ulterior să le prelucrați cu ajutorul programelor incluse în pachetul WebCam GO și să le publicați pe site-ul dumneavoastră web sau să le trimiteți prietenilor via e-mail.



Proiectată special pentru videoconferință, VideoBlaster WebCam 3 se conectează la portul USB, beneficiind de avantajele acestuia: conectare din mers și instalare ușoară. Poate captura imagini cu rezoluții de până la 640x480 și până la 30 de cadre/s, adâncimea de culoare fiind de 24biți/pixel, adică 16,7 milioane de culori. Pachetul conține microfon și software pentru videoconferință, supraveghere și editare de imagini.



Acest nou kit vă dă posibilitatea să vizionați filme la calitate cinematografică cu ajutorul unui calculator personal. Conține o unitate DVD-ROM 8x și un decodor hardware MPEG2. Decodorul dispune de ieșiri audio stereo și Dolby Digital.



**Magazine Flamingo Computers**  
o-Flamingo, www.flamingo.ro  
Cluj-Napoca, Str. Aurel Vlaicu nr. 1-3  
tel: 064-418794; fax: 064-418795, cluj@flamingo.ro  
Craiova, Cal. București nr. 23B  
tel: 051-417.426; fax: 051-417.428, craiova@flamingo.ro  
Iasi, Gavril Musicescu nr. 6  
tel: 032-217.752; fax: 032-219.322, iasi@flamingo.ro  
Sibiu (P-ța 1 Decembrie), Str. Nicolae Teclu nr.1  
tel: 069-230.058; fax: 069-212.695, sibiu@flamingo.ro  
Timisoara (Piata 700), Str. C. Brediceanu nr. 1  
tel: 056-292.755; fax: 056-202.751  
timisoara@flamingo.ro  
Râmnicu Vâlcea, Cal. Iul Traian nr. 123  
tel: 050-737.866; fax: 050-737.220, valcea@flamingo.ro  
Bucuresti, Calea Victoriei nr. 103-105  
tel: 01-659.74.55; fax: 01-659.74.56  
victoriei@flamingo.ro  
Bucuresti, B-dul N. Titulescu nr. 121  
tel: 01-222.50.41; fax: 01-222.65.18  
titulescu@flamingo.ro

Bucuresti, Cal. Dorobantilor nr. 132  
tel: 01-231.04.31; fax: 01-231.04.32  
dorobanti@flamingo.ro  
Bucuresti, B-dul Stirbei Vodă nr. 154  
tel: 01-312.92.71; fax: 01-312.92.71, stirbei@flamingo.ro  
Bucuresti, Bucuresti Mall, Calea Vitan nr. 55-59  
etajul 1, tel: 01-327.56.26; fax: 01-327.56.23  
mall@flamingo.ro  
Bucuresti, Str. Șt. Burileanu nr. 14-16  
tel: 01-232.68.00; fax: 01-232.68.00, aviatiei@flamingo.ro  
Bucuresti, Șos. Panduri nr. 29-31  
tel: 01-411.65.00; fax: 01-411.65.00, panduri@flamingo.ro  
**Magazine Flamingo noi**  
Bucuresti, Șos. Ștefan cel Mare nr. 240  
tel: 01-222.50.41; fax: 01-222.65.18, obor@flamingo.ro  
Bucuresti, World Trade Center, B-dul Expoziției nr. 2  
tel: 01-224.26.79; fax: 01-224.26.04, wtc@flamingo.ro  
Iasi, B-dul T. Vladimirescu, Iulius Center, etajul 2  
tel: 032-278.060; fax: 032-278.060, malli@flamingo.ro

**Dealeri Flamingo Computers**  
Bacău, CYBERNET,  
Str. S.Mai, nr. 31, tel: 034/170.892;  
fax: 034/170.893; Email: office@cybernet.ro  
Baia Mare, CONSECO, Bdul.Traian, nr.31 - P-ța Gării  
tel/fax: 062/223.460; Email: office@conseco.ro  
Botoșani, ASSIST, Str. Cuza Vodă, nr.4  
tel/fax: 031/533.222; Email: assistbr@assist.ro  
Brașov, 2 NET Computer, B-dul Griviței nr.65  
tel: 068/427.500; fax: 068/427.500;  
Email: office@2net.ro  
Constanța, TORENT COMPUTERS,  
B-dul Tomis, nr. 238, B1 TD 17, parter, tel: 041/831.820;  
fax: 041/831.538; Email: office@torrent.ro  
Galați, STILLCO, Str. Albatros, nr.1, B1 M  
tel/fax: 036/465.162; Email: office@stillco.ro  
Oradea, HEAD COMPUTER, P-ța 1 Decembrie, nr.1  
tel: 059/470.134; fax: 059/133.066;  
E-mail: head@medanet.ro

Piatra Neamț, CSC OPEN SYSTEMS,  
B-dul Traian, bl. A5, parter,  
tel: 033/218.945; fax: 033/218.946;  
Email: office@cs.ro  
Ploiești, PLATIN SYSTEMS,  
Str. Gh. Doja, Bl. 34D2, Ap1  
tel: 044/191.818; fax: 044/117.095;  
Email: platin@starnets.ro  
Suceava, ASSIST, Str. Tipografeiei, nr. 1, et.2  
tel: 030/521.100; fax: 030/521.100;  
Email: assist@assistlocis.ro  
Târgu Mureș, REDATRONIC SERV,  
Str. Grivița Roșie nr.11  
tel: 065/164.210; fax: 065/164.210;  
Email:office@redatron.ro  
Timișoara, SARATOGA, Str. Ghe. Lazăr, nr.18-20  
tel: 056/199.780; fax: 056/199.781;  
Email: sales@saratoga.ro



După apariția primului număr au început așa cum era de așteptat și reacțiile. La început au fost reacțiile noastre. Împărțite între bucuria de a ne vedea revista în standuri și o oarecare dezamăgire în ceea ce privește faptul că lucrurile nu au ieșit chiar "țais".

Au apărut apoi reacțiile din partea cititorilor. În scrisori, e-mail-uri, pe forumul de discuții de la [www.gamesmania.ro](http://www.gamesmania.ro).

# Mai bine mai târziu...

Discuții animate, în contradicțoriu, pe diferite tonuri ce exprimau impresii bune, critică îndreptățită sau tendențioasă, păreri neutre sau avizate etc. Chiar și alte reviste se găseau prin preajmă.

A venit apoi ceea ce nu-i place nimănui: ședințe de analiză, discuții în redacție, noi planuri și programe.

Așa că în numărul acesta veți putea citi un reportaj de la CERF București, un articol despre violența din jocuri, unul care va stârni probabil multe reacții despre pirateria în sălile de jocuri și bineînțeles va fi mai mult hardware, iar prețurile produselor ce se găsesc și pe piața românească vor fi în lei.

Am riscat deci apariția cu o întârziere de două săptămâni a revistei tocmai pentru a putea remedia anumite defecțiuni tehnice inevitabile unui prim

număr: comentariile de pe CD-uri sunt în limba română, demo-urile sunt în engleză și după cum ați observat până acum calitatea hârtiei și a tiparului s-au îmbunătățit și asta pentru a putea oferi cititorilor noștri o calitate a revistei pe care o merită cu adevărat.

Așteptăm în continuare sugestii, idei, articole din partea cititorilor pentru a putea "parțial localiza" revista PC Games.



**CIPRIAN COROIANU**  
redactor

Regretă vremurile apuse, când Andrei împărțea energizante prin redacție.



**SIMONA IACOB**  
reporter



**ȘERBAN LAZA**  
public relations

El este..., sperăm ca în viitor cantitatea corespondenței să nu scadă din această cauză.



**ANDREI RITOK SCHOTSCH**  
traducător

Simte că-l lau foc creierii după o zi de tradus.



**MONIKA EÖRDÖGH**  
tehnoredactor



**MARK-ROBERT FERENCZI**  
tehnoredactor

Mai retras din fire și furios pe cel ce nu a reușit încă să conceapă două rânduri pentru această pagină.



**CORNELIU DAN**  
traducător

Nu se apucă de tradus până nu termină încă un nivel din *Thief 2*.



**PAUL MORK**  
director vânzări

Supranumit "speedy" din cauza vitezel cu care pune mâna pe chelle mașinii șefului.

Pagina **54**

■ STARLANCER

Fratele mai mic al lui Chris Roberts, Erin (Privateer 2), lucrează la viitorul Wing Commander.

■ NEED FOR SPEED: PORSCHE

Grafică opulentă și drive-feeling realist: probabil cea mai bună parte a seriei, bestată de noi în detaliu.

Pagina **110**

Pagina **30**

■ RPG-ONLINE

Un reportaj cuprinzător despre sentimentul de comunitate la jocurile RPG online.

Pagina **98**

■ MICROSOFT X-BOX

Chiar și la design, X-Box își lasă în urmă concurența. Vă dezvăluim secretele consolei de jocuri a lui Bill Gates.

Pagina **26**

■ DARK PROJECT 2

Ca hoț, vă strecurați din nou prin umbra unei lumi fantastice din Evul Mediu, ușurându-i pe concetățeni de ducații câștigați cu greu.



**Service**

- 160 CD-ROM Indicații
- 6 CD-ROM Cuprins
- 194 Ultima pagină
- 3 Editorial
- 6 Impressum
- 191 Poșta redacției
- 96 Cum punctăm

**Actualități**

- 15 Adventure-News
- 10 Action-News
- 25 Business-News
- 20 Hardware-News
- 17 Online-News
- 18 Sport-News
- 12 Strategie-News
- 22 Charts
- 23 Puncte de vedere
- 8 Săli de jocuri
- 24 Cerf 2000

**Magazin**

- 44 **Accesorii pentru The Sims**  
Vă dezvăluim cum puteți da Sims-ului dvs. o tentă personalizată.
- 38 **Battle.net: prezent și viitor**  
Cel mai iubit serviciu de jocuri în Internet avansează într-o nouă dimensiune.
- 46 **Designerii apreciază ideile cititorilor**  
Peter Molyneux și Bernd Lehahn pun sub lupă cele mai originale idei de jocuri.
- 134 **Feedback: Age of Empires 2**  
De ce acest RTS a devenit atât de popular? Chestionarul ne-a dat răspunsul.
- 138 **Jurnal Lionhead, partea 28, 29**  
Tehnica este finalizată. Este rândul trezirii la viață a lumii din *Black & White*. Despre licitarea în Internet a personajelor.
- ▶ 26 **Microsoft X-Box**  
Ce se ascunde sub carcasa unei console care va apărea doar peste 18 luni?
- 40 **MODs pentru Unreal (Tournament)**  
Aceste nivele suplimentare vă vor crea o nouă imagine a lui *Unreal*.
- 30 **Online-Special**  
Fiecare pentru el și toți împreună. Care RPG creează cel mai bun sentiment de comunitate?
- ▶ 140 **Profil: Warren Spector**  
Omul care a creat *System Shock* ne vorbește despre cel mai nou proiect al său-*Deus Ex*.

**Avanpremieră**

- 83 *Crimson Skies* .....Action
- 67 *The Settlers 4* .....Aufbaustrategie
- 78 *Dungeon Siege* .....Action-Rollenspiel
- 64 *Empire Earth* .....RTS
- 72 *Loose Cannon* .....3D-Action
- 77 *MechCommander 2* .....3D-Action
- 71 *Midtown Madness 2* .....Rennspiel
- 94 *Obi-Wan* .....Action-Adventure
- 90 *Star Trek: Elite Force* ...3D-Action
- ▶ 54 *Starlancer* .....Weltraum-Action
- 92 *TechnoMage* .....Action-Adventure
- 91 *The World is Not Enough* .3D-Action
- 62 *WarCraft 3* .....RTS
- 50 *Black & White* .....RTS
- 49 *Force Commander* .....RTS
- 59 *Summoner* .....RTS
- 60 *Dark Reign 2* .....RTS
- 63 *Deus Ex* .....RTS
- 68 *Sudden Strike* .....RTS
- 74 *Need for Speed: Porsche* ....RTS
- 84 *Vampire: The Masquerade* ...RTS

**Test**

- 128 *C&C 3: Firestorm* .....RTS
- ▶ 98 *Dark Project 2* ...Action-Adventure
- 131 *Devil Inside* .....Action-Adventure
- 104 *Crazy Beetle Cup* .....Curse
- 123 *Enemy Engaged* ...Simulator de zbor
- 121 *Evoiva* .....3D Action
- 132 *F1 2000* .....Curse
- 116 *Force Commander* .....RTS
- 108 *Gunship!* .....Simulator Elicoptere
- 106 *Majesty* .....RTS
- ▶ 110 *Need for Speed 5* .....Curse
- 127 *Satanica* .....RPG
- 124 *Star Trek: Armada* .....RTS
- 115 *UEFA CL 1999/2000* .....Sport
- 130 *Tzar* .....RTS
- 107 *Dracula Resurrection* .....Aventura

**Hardware**

- 147 *CeBIT: 3dfx Voodoo5* .Avanpremieră
- 150 *CeBIT: Athlon-System* Avanpremieră
- 146 *CeBIT: Ati Rage 6* ....Avanpremieră
- 144 *CeBIT: Videocards* ....Avanpremieră
- 148 *CeBIT: Motherboards* .Avanpremieră
- 152 *CeBIT: Sound* .....Avanpremieră
- 151 *CeBIT: VIA KX 133* .....Test
- 153 *CeBIT: accesorii* .....Avanpremieră
- 159 *Game Voice Controller* .Avanpremieră
- 158 *Strategic Commander* .Avanpremieră
- 154 *CD-DVD Rom* .....Test
- 155 *Intellimouse* .....Avanpremieră
- 156 *Game Mouse* .....Avanpremieră

**Tips & Tricks**

- 172 *C&C 3: Firestorm* ...Soluții complete
- 165 *Dark Project 2* ....Soluții complete
- 177 *Der Verkehrsgigant* ...General Tips
- 181 *The Sims* .....Soluții generale
- 189 *Ultima: Ascension* .....Tuning-Tips

**INDEX**

**Action**

- 83 *Crimson Skies*
- 78 *Dungeon Siege*
- 121 *Evoiva*
- 188 *Half-Life (dt.)*
- 188 *Half-Life: Opposing Force*
- 72 *Loose Cannon*
- 10 *Mafia*
- 77 *MechCommander 2*
- 94 *Obi-Wan*
- 188 *Slave Zero*
- 123 *Soldier of Fortune*
- 90 *Star Trek: Voyager - Elite Force*
- 91 *The World is Not Enough*
- 40 *Unreal*
- 40 *Unreal Tournament*
- 187 *X-Wing Alliance*

**Adventure**

- 30 *Asheron's Call*
- 98 *Dark Project 2 - The Metal Age*
- 167 *Dark Project 2 - The Metal Age*
- 131 *Devil Inside*
- 30 *Everquest*
- 16 *Munch's Odyssey*
- 185 *Nocturne*
- 184 *Nox*
- 184 *Planescape Torment*
- 92 *TechnoMage*
- 15 *Time Machine*
- 185 *Tomb Raider 4*
- 15 *Two Worlds*
- 189 *Ultima: Ascension*
- 123 *Ultima: Ascension*
- 30 *Ultima Online*

**Strategy**

- 13 *Age of Empires 2: The Conquerors*
- 11 *Anno 1503*
- 186 *Anstoss 3*
- 138 *Black & White*
- 187 *Bundesliga 2000*
- 128 *Command & Conquer 3: Firestorm*
- 171 *Command & Conquer 3: Firestorm*
- 177 *Der Verkehrsgigant*
- 187 *Der Verkehrsgigant*
- 67 *The Settlers 4*
- 181 *The Sims*
- 183 *The Sims*
- 108 *DSF Fußballmanager*
- 64 *Empire Earth*
- 14 *Evil Islands*
- 11 *F1 Manager*
- 116 *Force Commander*
- 13 *Homeworld: Cataclysm*
- 185 *Kicker Fußballmanager*
- 11 *Lemmings Revolution*
- 106 *Majesty*
- 14 *Pharaoh Expansion Pack*
- 184 *Pharaoh*
- 11 *SimCity 3000 Unlimited*
- 124 *Star Trek: Armada*
- 17 *Star Trek: Conquest*
- 13 *Tropico*
- 62 *WarCraft 3*
- 13 *Wiggles*

**Sport**

- 18 *Colin McRae 2*
- 71 *Midtown Madness 2*
- 110 *Need for Speed: Porsche*
- 185 *NHL 2000*
- 187 *Rally Championship 2000*
- 187 *Supreme Snowboarding*
- 18 *Title Defence*
- 186 *Trick Style*
- 115 *UEFA Champions League 1999/2000*
- 18 *Urlaubsraser*
- 18 *Virtual Skipper*

**Simulation**

- 184 *Edgar Torreseras' Extreme Biker*
- 123 *Enemy Engaged*
- 132 *F1 2000*
- 108 *Gunship!*
- 10 *I-War 2*
- 10 *Star Trek: Bridge Commander*
- 17 *Star Wars Online*
- 54 *Starlancer*

## CUPRINS CD-ROM

### ■ SUDDEN STRIKE

În sfârșit putem testa  
potențialul hit de strategie



CD-ROM

1

### ■ COMMANDOS 2

8 Minute cu scene de joc.



CD-ROM

2

## IMPRESSUM

### PC Games România

#### Redacția:

Corneliu Dan  
Andrei Ritok-Schotsch  
Ciprian Coroianu  
Rareș Crișan  
Monika Eördögh  
Robert Mark Ferenczi

#### CD Rom:

Kramer Zoltan  
Producție :  
Dorin Onica  
Publicitate:

SC Amalia Internațional  
Tel/Fax: 059/411154

#### Propress:

S.C. Editura Forum Verlag

Tel. 059/137650

Best Print

Tel: 094/562425

#### Tipar:

S.C. Crispapler srl

Tel: 093/306205

S.C. Infopress

Tel: 066/218064

#### Vanzari:

Paul Mork

#### Distribuție:

SC Alcris srl.

Tel. 01/8104494

092-311271

#### Contabilitate:

Roxana Popovici

#### Director Financiar:

Cristina Paap

#### Adresa redacției:

PAM Grup srl.

Oradea, str. S. Bărnăuțiu 30, Ap. 3

Tel. 059.479861

GP. 54 OP. 7 Oradea 3700

e-mail :pcgames@rdsor.ro

ISSN: 1454-9884

Editor: PAM Grup srl.

Aleșd, P-ța Unirii, Bl. Z 32, Ap.6

### PC Games Germania

#### Adresa redacției

**COMPUTEC MEDIA PC Games**  
Roonstrasse 21, 90429 Nurnberg  
Germania

e-mail: redaktion@pcgames.de  
Tel. service : 0049 911 2872-150

#### Conducere:

Christian Geltenpoth (președinte),  
Roland Arzberger, Oliver Menne

#### Redacția Germania:

Sascha Gliss, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas  
Sauerland, Florian Stangl, Harald Wagner, Daniel Kreiss,  
Marcus

Esposito (asistență)

#### Editura

**COMPUTEC MEDIA**

Roonstrasse 21, 90429 Nurnberg

PC Games România este o publicație  
editată de PAM Grup srl. sub licență  
Computec Media AG 2000. Materialul  
editorial din PC Games aparține Computec  
Media AG și PAM Grup srl. Toate drepturile  
asupra revistei PC Games editia română  
aparțin PAM Grup srl. Nici un material din  
revistă nu poate fi preluat sau reproduc  
parțial sau integral decât cu acordul scris  
al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile asupra  
titlului și logoului aparțin exclusiv Computec Media AG,  
Nürnberg/Germania. Toate drepturile sunt rezervate.  
Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii.  
Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacția nu  
răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor  
publicate în paginile revistei.

Modelul de copertă cu două CD-uri încorporate este  
produs Computec Media cu protecție internațională.



Indicații CD la pagina 162

### CD-ROM 1

Metal Fatigue

RTS, GT Interactive

Sudden Strike

RTS, CDV

### CD-ROM 2

Bust-A-Move 4

Puzzle, Hasbro Interactive

Croc 2

Jump&Run, Electronic Arts

Cue Club

Sport, THQ

Deep Fighter Trailer

Action, Ubi Soft

Honda Motocross Grand Prix

Curse, Swing Entertainment

Invictus

Strategie, Virgin Interactive

Shadow Watch

Strategie, Take 2 Interactive

Klinton Academy

Space - Action, Activision

Superbike 2000

Curse, Electronic Arts

Rally Masters

Curse, Infogrames

Theocracy

Strategie, Ubi Soft

Ford Racing

Curse, Empire Interactive

Devil Inside

Action - Adventure, Gamesquad

### Videoreportaje

Lara Shooting

Lara live

Commandos 2

Strategie, Eidos

F1 2000

Curse, Electronic Arts

### Specials

MS Internet Explorer 5.0

Gamespy v. 2.19

Unreal Tournament Maps and MODs

Unreal Tournament Bonus Pack

Star Trek: Armada Background

Age of Empires 2 Scenario

### Bugfixes

Age of Wonders 1.35 (e)

Anstoss 3 1.03 (d)

Close Combat 4 4.02 (d)

C&C3: Tiberian Sun 2.02

Darkstone 1.0.5b (d)

Half-Life from 1.0.0.9 to v1.0.1.6 (e)

Satanica Installations-Update

Supreme Snowboarding v1.035 (e)

Total Annihilation: Kingdoms v3.0 (e)

SWAT 3 Close Quarters Battle v1.2 (e)

### Hardware

A3D Driver v3.12

ALi AGP v1.65

ALi DMA v3.55

ATI Rage 128 (Pro) v6.31

ATI Rage Fury Maxx v6.32

Banshee v1.04.00

DVD Genius

Entech PowerStrip v2.64

Guillemot 3D Prophet Update

Guillemot 3D Prophet DDR-DVI Update

Matrox G400 v5.52

Matrox TurboGL v1.30

Microsoft IntelliPoint Software v3.1

Nvidia 95\_98 Reference v3.68

Nvidia Windows2000 Reference

v3.78

Savage 4 v8.10.33

VIA AGP v4.00

Viper II Win2000 v9.20.11

Voodoo2 DirectX7 v3.02.02

Voodoo3 2000 3000 Win9x v1.04.00

Irongate Super Bypass

Wcpuid Tool

# Primul supermagazin de calculatoare

**un alt mod de a face  
cumpărături  
în domeniul IT**



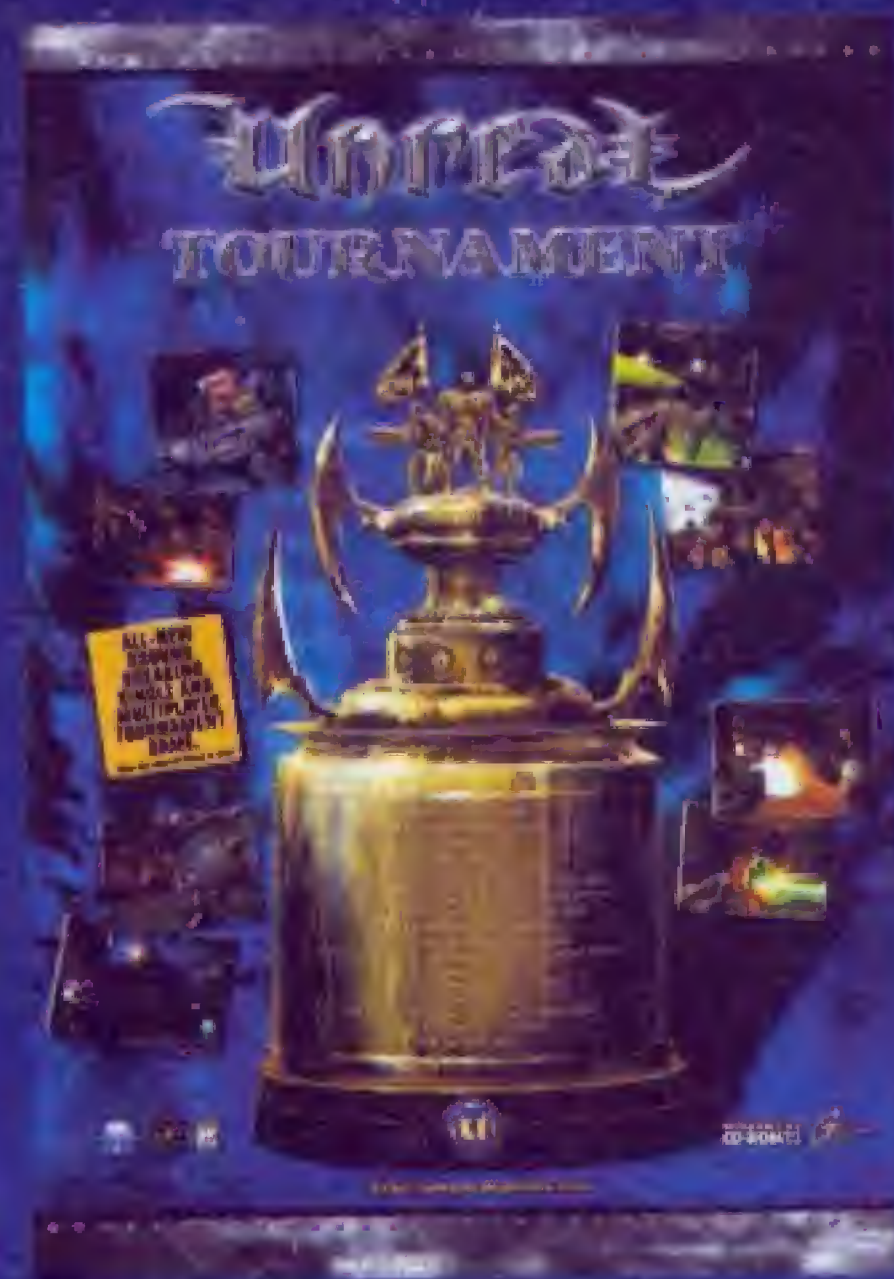
Dață ți-am spune că există un loc unde vei găsi tot ce ți-ai dorit în materie de IT, n-ar fi suficient. Dacă ți-am povesti despre zecile de producători, sutele de modele și mărci care ți vor sta la dispoziție prin produsele pe care Best Computers le-a adunat pentru tine, n-ar suna prea convingător. Dacă ți-am spune că vei găsi la un loc performanța și prețul bun, ai crede că sunt vorbe în vânt. Tot ce putem să-ți spunem este **VINO SĂ VEZI!**

Vino, începând cu 1 mai 2000 la etajul 3, din corpul central al magazinului Unirea, și vei vedea că există un alt mod de a face cumpărături în domeniul IT. Dacă se va întâmpla să și cumperi ceva până la 31 mai, vei primi cadou un pix, o cană, un ceas de perete sau un tricou, în funcție de valoarea cumpărăturii.

VINO SĂ VEZI... ȘI VEI AVEA CE VEDEA!!

VINO SĂ VEZI... ȘI VEI AVEA CE VEDEA!!!

**Completează-ți colecția cu jocuri de la GT Interactive**



Alien Nations Mission, Anno 1602 Royal Edition, Blood II - Nightmare Levels, Blood II - Best of, Blood II Double Pack (Contine Blood II + Nightmare Levels), Dark Vengeance, Diskworld Noir, Drakan, Driver, Expert Pool, Imperium Galactica II: Alliances, Iron Plague (Expansion pack pentru Total Annihilation Kingdoms), KA 52-Team, Alligator, Lander, Load Runner 2, M25 Racer, MIA - Missing in Action, Interactive, Myth 2 - Best of, NAM, Nations, Panzer Elite, Powerslide, Rally Masters, Silver - Best of, Slave Zero, Soulbringer, Thandor, Tides of War, Total Annihilation: Commander's Pack, Cavedog, Total Annihilations: Kingdoms, UEFA Manager 2000, Unreal - Return to Na Pali, Unreal, Unreal Double Pack (Contine Unreal + Return to Na Pali), Unreal Tournament, War of the Worlds, Wheel of Time

**magazinul tău de calculatoare**

Supermagazin (începând cu 1 mai 2000): Piața Unirii, magazin Unirea, corp central, etaj 3, București  
Magazine: Bd. Elisabeta nr 25, București  
Pasajul Pietonal Lipscani, București  
tel/fax: 01-314.76.98  
e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro

**best**  
computers

**Starcraft, Quake 2&3, Half Life, Warcraft 2, Need for Speed 4, Fifa 2000 - Jocuri care sigur vă spun ceva. Fie că este vorba de Protoss, BFG, Gordon Freeman & Co., Ogre Master, Porsche sau Campionatul European de Fotbal, enumerarea de mai sus vă este desigur familiară. Și asta pentru că ați petrecut multe ore, poate chiar zile, în compania unui calculator pe care s-au aflat o bună perioadă de timp măcar o parte din jocurile amintite.**

**L**e-ați jucat? Da. Single player? Da. Multiplayer? Desigur! De unde atâta entuziasm? Răspunsul nu poate fi dat chiar așa de ușor cum ar părea la prima vedere. Create inițial pentru single player, jocurile au oferit multă satisfacție și un mod agreabil de a petrece timpul liber. Apoi s-a cerut mai mult: interacțiune între mai mulți jucători. Așa au apărut jocurile multiplayer, în care sunt cooptați cel puțin doi jucători. Chiar dacă este real time sau turn based, pe rețea locală sau pe Internet, opțiunea multiplayer nu mai lipsește din nici un joc care se vrea de succes. Sătul de confruntarea cu o inteligență artificială, nu întotdeauna decent implementată, jucătorul caută aventura. Și unde o poate găsi, dacă nu la capătul unui cablu, unde se află un calculator și un alt jucător, care încearcă să-i de joace planurile și să-l învingă? Înfruntarea este cu atât mai aprigă cu cât jucătorii cunosc toate amănuntele jocului, cu cât acesta este mai complex, iar miza mai mare.

### Săli de una, două sau cinci stele

Dar posibilitatea de a avea rețeaua ta proprie și găsi pe cineva oricând gata să te înfrunte este destul de mică. Și atunci? Pentru cei care încă nu știu, există chiar în orașul vostru așa-numitele "săli de jocuri pe calculator". Numele diferă, unele sunt și conectate la Internet, între două partide îți poți verifica e-mail-ul, poți bea o cafea ori un suc sau răsfoi câteva reviste de



specialitate. Aceste săli sunt, în linii mari, de trei categorii: de lux, decente și de cartier. Cele de lux (deși poate prea mult spus) se ridică într-adevăr la nivelul standardelor vestice: calculatoare foarte performante, aer condiționat, mese și scaune ergonomice, lumină adecvată, legătură rapidă la Internet, ești servit cu alune etc., dar și prețul plătit pe oră este destul de mare. Astfel de săli sunt cam rare, dar vei aici întâlni jocuri originale, foarte noi chiar, documentație completă și ai posibilitatea de a juca pe Internet cu cineva de pe cealaltă parte a globului. Locul 2, sălile decente dispun de calculatoare puternice, mese și scaune comode, mai au și legătură la Internet, ceva jocuri originale sau cel puțin cutiile lor goale, iar între două reprize poți juca billard sau sta la terasă cu prietenii. Locul 3, sălile "de cartier" se află enorm de mult sub orice fel de standard. Dezvoltate ca "add-on" al unei terase cu jocuri mecanice, aceste săli se întind pe câțiva metri pătrați, calculatoarele sunt de clasa 486 și K5, dotate cu monitoare vechi, înnegrite de fum de țigară, care, de altfel, umple întreaga încăpere, termenul de "fog of war" căpătând noi semnificații. Rareori legate în rețea și niciodată la Internet, pe aceste calculatoare rulează cu greu jocuri precum Tetris, Poker 4, Duke Nukem, Red Alert, Doom etc., făcând deliciul consumatorilor de bere și mici de la terasa alăturată. De jocuri originale nici vorbă; dacă-l întrebi pe patron de vreo licență, îți arată pe rând certificatul de urbanism, autorizația sanitară de funcționare sau planul de racordare a terasei la rețeaua municipală de apă. Poate exagerez puțin, dar trebuie să trag un semnal de alarmă cu privire la aceste săli de

jocuri. Unele din ele nu respectă nici cele mai elementare reguli de funcționare: distanța dintre calculatoare, sistemul de aerisire, sistemul de iluminat, interzicerea consumului de băuturi alcoolice, ca să nu mai vorbim de licențele necesare rulării sistemelor de operare și a jocurilor. Mai mult, nici nu cred că aceste săli au obținut autorizație de funcționare pentru jocurile în rețea. O astfel de autorizație ar trebui să se elibereze și în funcție de câte licențe există.

### Inspirați de pirații hiperspațiului

Dacă nu toți utilizatorii își pot procura propriile licențe pentru acasă, măcar aceste săli de jocuri, deschise publicului, ar trebui să aibă aceste licențe. Și nu una pentru cinci calculatoare, ci pentru fiecare în parte, atât a sistemului de operare, cât și a jocurilor. Ei bine, pe unii patroni nu-i interesează să facă o astfel de investiție (de maxim 1.500\$), preferând să rămână în ilegalitate, riscând să fie prinși de BSA România și amendați. Totuși, unele lucruri au început să se miște în direcția bună, unele săli achiziționând licențe Windows 98 SE. În privința jocurilor, se folosesc versiuni shareware, freeware, beta test sau warez (în cele mai multe cazuri). Este cel puțin hilară situația în care în toată sala se folosește un singur CD original Quake 3 și care este dat din mână în mână, atunci când se începe un nou joc multiplayer. Așa ceva nu se întâlnește în sălile de jocuri respectabile. Aici veți găsi toate calculatoarele cu absolut tot soft-ul în regulă. Te înțelegi cu cel din jurul tău ce jucați, iei CD-ul din raft și joci fără probleme, nemalașteptându-ți rândul să vină CD-ul din celălalt capăt al sălii. Ce





avantaje se obțin în urma folosirii CD-urilor originale? Foarte multe, începând cu senzația de a juca un produs original, documentația completă, existența filmelor și muzicii, siguranța în rulare, inexistența virușilor, posibilitatea de a aplica un patch sau un add-on, suport gratuit etc. Cu toate aceste facilități, sunt totuși preferate versiunile warez, care au fost în prealabil "professionally ripped for better performance and installation", fiind eliminate filmele, muzica, dar și orice posibilitate de update. Ce nu se poate "sparge" este făcut imagine de CD și distribuit ca atare. Vă trebuie doar imaginea și un CD Writer și intrați în posesia unei copii perfecte a CD-ului original. Toate CD-urile pirat se vând în piețe, magazine, universități, stații de metrou la prețuri aproape derizorii, făcând ca apariția programelor originale la prețuri occidentale să pară o glumă bună.

### Profioniștii așteaptă lege și ordine

Tot aici mai intervine un aspect: prin mâna utilizatorului român trec, la aceste prețuri derizorii, cele mai noi versiuni ale unor programe în care s-au investit sute sau mii de ore de muncă, are de unde alege ce-i place, dar nu va cumpăra acele produse soft decât dacă știe că-i sunt neapărat necesare și având frica controlului și a amenzi. Motivele invocate sunt multe: prețul programului original depășește de multe ori salariul său pe o lună. No comment. Dar se remarcă o îngrijorătoare lipsă de apreciere a muncii intelectuale informatice, ceea ce duce la o inevitabilă lipsă de considerație față de producătorii români de software. Aceștia preferă de cele mai multe ori să lucreze pentru companii străine și pentru piața externă, decât pentru cea românească, care, trebuie să



recunoaștem, nu este încă pregătită pentru a cumpăra software original.

În concluzie, pirateria programelor de calculator nu este foarte ușor de stopat, dar poate fi redusă printr-o mai mare atenție a autorităților, care până la controlul efectuat la firme, săli de jocuri și persoane fizice, trebuie să facă vizite tot mai dese prin locuri deja consacrate ca fiind "leagănu" programelor-pirat.

Ionuț Ghionea

# A B O



## PUNCTUAL

nimeni nu o primește mai repede

## PRACTIC

livrare prin poștă, taxe postale suportate de editură

## ELITAR

cea mai vândută revistă de jocuri PC din Europa

PE ȘLEAU



Mulți producători evită chinul alegerii unui nume, oprindu-se asupra unuia la întâmplare.

Permiteți-mi să mă prezint  
My name is Lancer!

Peter Kusenberg

Era cât pe ce să mă fac de rușine când, în timpul unui interviu la târgul Gamestock, l-am întrebat pe Chris Roberts - care din fericire era bine dispus - despre actualul său proiect, Freelancer. Genialul producător m-a scos din încurcătură, exclamând cu un zâmbet pe față: "Ah, te referi la Spacelancer!" Desigur, era vorba de Freelancer, dar cine e în stare să rețină toate denumirile acestea, când toate sună parcă la fel. Faptul că două treimi ale jocurilor din topul primelor zece poartă un nume urmat de un număr dovedește lipsa de creativitate a firmelor de producție: Anstoss 3, Final Fantasy 8, Age of Empires 2. Iar numele din fața numerelor dau

Space Commander? Unii părinți nu găsesc un nume inteligent pentru copiii lor.

din ce în ce mai mult impresia că persoanele responsabile au rearanjat doar ordinea literelor din titlurile existente. Pentru jocuri care se desfășoară în spațiu, se folosește cu predilecție cuvântul Space, pentru curse ceva cu Drive și Speed, pe când în titlurile de strategie este îndrăgit termenul de Commander. Dar există și producători care își frământă mintea în căutarea unui titlu potrivit, chiar și în timp ce se spală pe dinți sau fac duș. Crimson Skies de exemplu sună bine, pentru un simulator de zbor e chiar senzațional. Poate că producătorii mai puțin inspirați în ce privește alegerea titlului ar fi mai motivați, dacă s-ar acorda un premiu special sau puncte suplimentare, în cazul unei idei originale.

# La cheremul Nașului

Action adventure-ul Mafia vă teleportează în lumea războaielor dintre bande

În America anilor '30, contrabanda cu alcool, traficul cu droguri și prostituția sunt la ordinea zilei. Eroul Tommy este la început un simplu șofer de taxi, care se angajează ca șofer la un clan puternic de mafioți. El trebuie să-și dovedească aptitudinile în multe misiuni, atât ca șofer, cât și ca criminal. Pentru transpunerea grafică a jocului s-a folosit tehnica *Hidden & Dangerous*.

■ CA UN MODEL  
La elemente cum ar fi acest automobil, designerii urmăresc autenticitatea.



■ GEN Action ■ PRODUCĂTOR Illusion Softworks  
■ DISTRIBUȚIE Take 2 ■ TERMEN DE APARIȚIE Octombrie 2000



**CURTE DIN SPATE** Când nu e foarte preocupat să scape de urmărirea poliției, eroul se plimbă prin curțile din spate ale uriașei lumi a jocului și îndeplinește misiuni care adesea se termină fatal pentru adversarii lui.

## Star Trek: Bridge Commander

În sfârșit, un adevărat simulator spațial

Larry Holland, creatorul seriei *X-Wing*, realizează un joc de lupte spațiale în culise Star Trek. În loc să vânați navele agile în câmpuri de asteroizi, în acest joc, în calitate de căpitan al unor coloși cu putere mare de foc, veți ordona comenzi tactice pe punte sau veți trece personal la pupitrele de control. 30 de misiuni împânzesc duelurile din plapuma de stele, însoțite de elemente ale seriei TV *The Next Generation* - de la cercetare până la diplomație.

■ GEN Weltraum-Action  
■ PRODUCĂTOR Totality ■ DISTRIBUȚIE Activision  
■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. 2/2001

## I-War 2

Continuare epică a simulatorului spațial

Infogrames își propune pentru sfârșitul anului realizarea unei continuări a hitului de acțiune și strategie I-War. Jocul vă pune în rolul unui tânăr criminal, care trebuie să străbată spațiul după ce a evadat din închisoare. Acțiunea nelimitată, extinsă în 16 galaxii, va garanta satisfacția la acest joc.

■ GEN Action ■ PRODUCĂTOR Particle Systems  
■ DISTRIBUȚIE Infogrames ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. 4/2000



**GATA DE LUPTĂ** În I-War2 luptele tensionate din spațiu sunt garantate.

# The Matrix

Va primi oare Shiny râvnita licență?

Luni în șir bursa zvonurilor a fost agitată. Acum se pare că producătorii hit-ului de succes s-au decis să dea drepturile pentru jocul PC firmei Shiny, care aparține lui Dave Perry (Messiah, MDK). Cu toate că nu s-au dat încă informații oficiale, se pare că adaptarea va apărea odată cu al doilea film Matrix. Până la ora actuală, Shiny și distribuitorii lui nu au fost dispuși să dea amănunte.

■ GEN Acțiune ■ PRODUCĂTOR Shiny  
 ■ DISTRIBUȚIE Interplay ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. 1/2001



**SUCCES GARANTAT?** Matrix, unul dintre filmele cu cel mai mare succes în ultimii ani, va fi adaptat pentru PC.

# Răscoala piticilor

Lemmingsii se întorc

După moderatul Lemmings 3, piticii verzi cu părul verde se reîntorc la rădăcini. Noua ediție, Lemmings Revolution, se leagă din toate punctele de vedere de original. Cu personaje ca săpătorul sau constructorul de poduri, însă fără 3D-ul generator de confuzii, vechiul farmec al jocului revine. Scenele pot fi cercetate cu camera de jur împrejur, rezultând astfel o senzație de spațialitate.

■ GEN Strategie ■ PRODUCĂTOR Psygnosis  
 ■ DISTRIBUȚIE Take 2 ■ TERMEN DE APARIȚIE Mai 2000



**VERDEAȚĂ** Salvați lemmingsii de moartea prin flăcări, cădere sau înecare.

# Cald & Rece

Barometrul nostru vă arată noutățile, trendurile și zvonurile care încing momentan atmosfera în domeniul jocurilor.

■ **Chiar există!**  
 Domnul Gates trebuie să-și mărească capacitățile seifurilor. De la începutul lui martie nu se mai vorbește decât despre performanțele lui X-Box. La sfârșitul lui 2001, toți fanii consolelor de joc vor dori să se joace cu cutia de minuni a lui Microsoft.

■ **Femeia visurilor este găsită**  
 Frumoasa domnișoară care va alerga prin junglă și se va juca cu UZZI-urile în filmul Tomb Raider se numește Angelina Jolie.

■ **Fără grija de urmași**  
 Potrivit Entertainment Software Union, distribuitorii soft-urilor pentru copii ar putea mări numărul programelor vândute cu 36,16%.

■ **Roi principal pentru Baywatch babe**  
 Pamela Anderson și serialul TV VIP vor fi prelucrate ca joc de acțiune de către Ubi Soft.

■ **Clone pe scenă**  
 Atenție la plagiatele de *Moorhuhn*. Nu mai este sigură nici viața virtuală a eroilor din seriile Teletubbies și Big Brother.

■ **Până ce înnegești**  
 Așteptarea lui *Daikatana* nu se mai termină. Potrivit lui Ion Storm, ego-shooter-ul încă nu este 100% terminat.



Hehe!!!  
 Eu pic în picioare!!!



**Mai am mult până la pagina 37 ??????**

PE ȘLEAU



Florian Stangl

EA Sports vrea să încurce cât poate concurenți ca Ubi Soft sau MicroProse în producerea jocurilor de Formula 1.

Sub sigla EA Sports, Electronic Arts domină genul jocurilor de sport ca nimeni altul. Și pe bună dreptate, spun fanii, satisfăcuți de FIFA, NHL, NBA sau Need for Speed. Însă la jocurile de Formula 1 amatorii au fost încântați de creațiile lui Geoff Crammond, care lucrează la MicroProse, nu la EA, iar acest lucru îl irită pe gigantul producător de jocuri. Tom Stone, șeful studioului de

**Încrederea în sine a lui EA este mai mare decât calitatea jocurilor de formula 1 pe care le produce**

producție al F1, s-a mobilizat la auzul următoarei provocări: "Vrem să le îngreunăm atât de mult viața producătorilor de jocuri Formula 1, încât să nu se mai ocupe niciodată de acestea." Iată de ce EA investește milioane în licențe și aduce anual pe piață câte două jocuri de Formula 1, câte unul la începutul și la sfârșitul sezonului. Această avalanșă de produse trebuie să convingă atât concurența, cât și cumpărătorii. „Aici vine EA Sports!", "Aici vine cel mai bun produs Formula 1!", "Aici trebuie să-ți dai banii!" Sună agresiv, dar EA știe că nu e ușor să impresionezi fanii europeni ai Formulei 1. Pe de o parte, jucătorii PC pun accent maxim pe calitate, pe de altă parte, Geoff Crammond are în acest segment al pieței un nume care ar putea să fie mai tare decât cel al EA Sports. Un lucru este sigur încă de pe acum: încrederea în sine a celor de la Electronic Arts depășește calitatea jocurilor F1 pe care le produc.

# Anno 1503

Grafică mai detaliată decât cea a precursorului

Se mai poate oare îmbunătăți grafica abundantă în detaliu a unui Anno 1602? Primele grafici, care din păcate sunt publicate doar sporadic, demonstrează câtă siliță își dau designerii lui Anno 1503. Hanul din imagine ne arată că proiectul ar putea într-adevăr stabili noi standarde. Potrivit afirmațiilor celor doi designeri, în graficile lor s-au inspirat în primul rând din călătorii, cărți și filme. Sunflowers intenționează să scoată jocul pe piață în primul trimestru al anului 2001.

- GEN Strategie de construcție
- PRODUCĂTOR Sunflowers
- DISTRIBUȚIE Infogrames
- TERMEN DE APARIȚIE Trim.4/2000

■ EXCURSIE LA CÂRCIUMĂ  
Prima clădire din Anno 1503: un han decorat cu țigle.



# F1 Manager

Cu EA Sports puteți participa ca administrator financiar la afacerea rentabilă a curselor

În F1 Manager al renumitului atelier de software EA Sports, puteți decide asupra succesului sau eșecurilor unei echipe de F1. În timp ce alții conduc vehiculele în curse, dvs. vă ocupați de sponsori, supravegheați testările și plănuiți strategii care vă vor conduce echipa entuziastă spre succes. Prin scene complicate în 3D, veți putea observa și aprecia diferitele curse.

- GEN Strategie
- PRODUCĂTOR EA Sports
- DISTRIBUȚIE Electronic Arts
- TERMEN DE APARIȚIE Trim.2/2000



START RAPID Așa arată scenele. Însă succesul echipei depinde de managementul dvs.

# Înfrumusețarea orașului

SimCity 3000 se extinde simțitor prin pachetul suplimentar

Maxis se ocupă de clienții săi. La oferta de noutăți pe care Add-On-ul SimCity 3000 Unlimited le va aduce, firma s-a orientat după dorințele cumpărătorilor. Rezultatul: în primul rând îmbogățirea modelelor de clădiri cu arhitectură europeană și asiatică. Dincolo de acestea, Maxis introduce noi catastrofe, cum ar fi ploile acide, și se asigură ca dispoziția cetățenilor să se modifice în funcție de condițiile meteorologice. Un editor de misiuni contracarează numărul moderat de 13 misiuni oferite.

- GEN Construcție
- PRODUCĂTOR Maxis
- DISTRIBUȚIE Electronic Arts
- TERMEN DE APARIȚIE Mai 2000

■ MULTICULTURAL Arhitectura asiatică și cea europeană de pe Add-On sunt în competiție, în interesul jucătorilor.



# Tropico

Ore suplimentare în politică?

În *Tropico* preluați rolul unui dictator pe o insulă din Caraibe și conduceți viața poporului dvs. printr-o iscusită politică economică. Dacă nu vă descurcați destul de bine în domeniul politicii interne și externe, supușii dvs. pun la cale o revoltă și veți fi eliberat din funcție. *Tropico* este realizat de creatorii lui *Railroad Tycoon 2* și va oferi o grafică 3D color, cu rezoluții de până la 1.600x1.200.

- GEN Strategie
- PRODUCĂTOR PopTop Software
- DISTRIBUȚIE Take 2
- TERMEN DE APARIȚIE Trim.4/2000



**ATMOSFERĂ DE CONCEDIU** Nu vă va merge deloc rău în calitate de rege al Caraibelor.

# Homeworld

Cataclysm: mai mult decât un Add-On.

La început, părea că jocul cu titlul lăd de nepronunțat, *Cataclysm*, este doar un set suplimentar pentru hitul de strategie, *Homeworld*. Acum e clar că este vorba de un joc independent, cu 17 nave noi. Funcții cum sunt compresia timpului sau negura câmpului de luptă, ca și un sistem bine realizat de puncte de drum, vor face posibile strategiile de luptă complet noi.

- GEN Strategie ■ PRODUCĂTOR Sierra
- DISTRIBUȚIE Havas Interactive
- TERMEN DE APARIȚIE încă necunoscut



**BEȚIA ADÂNCURILOR** Grafica *Homeworld* a fost îmbunătățită pentru *Cataclysm*.



**Gaură în burtă**

**Thomas Borovskis** este redactor-șef al PC Games Online



**De ce o ofertă complet nouă de PC Games Online?** Pentru că într-o branșă atât de dinamică nu ajunge un raport lunar. Vrem să îmbogățim PC Games cu știri la zi și specials.

**Care sunt noile features planificate?**

Vă spunem doar atât: Rainier Rosshirt, care se ocupă de corespondență, se va manifesta de acum înainte și online.

**Cât de mare este redacția care va realiza aceste lucruri?**

Pornim cu o echipă de cinci membri.

**Vor fi preluate articolele din PC Games sau veți realiza și individual review-uri, preview-uri și reportaje?**

Vom face din fiecare. La teste ne bazăm mai ales pe competența redacției PC Games.

**Când vom putea admira premiera online?**

Deoarece începem de la zero, va trece cel puțin un sfert de an.

# Wiggles

Caraghios! Creatorii lui *Thandor* testează răscoala piticilor

Firma germană de software Innonics, care a realizat jocuri ca *Thandor* sau *Land of Hope*, pune acum piticii la treabă. În *Wiggles*, o combinație curiosă între *Dungeon Keeper* și *Creatures*, vă ocupați de un popor de creaturi liliputane, care locuiesc sub pământ. Acești tipi drăgălași construiesc tunele și se hrănesc cu ciuperci și cu hamsteri, care în același timp sunt utilizați și ca sursă de energie pentru roțițele dinamurilor.

Pentru a ridica nivelul de dezvoltare a poporului, trebuie să îi lăsați să construiască mașini, să facă cercetări și să comunice între ei. Labirinturile subterane ale piticilor sunt realizate cu o grafică 3D elaborată. Ele se pot roti, înclina sau acționate zoom, după dorințe. Innonics intenționează publicarea la sfârșitul anului.

- GEN RTS
- PRODUCĂTOR Innonics
- DISTRIBUȚIE Necunoscut încă
- TERMEN DE APARIȚIE Trim.4/2000



**■ DRĂGUȚ SAU AIUREA?**

Outfit-ul micuților protagoniști va fi cu siguranță îmbunătățit.

# AoE: The Conquerors

Jocul de succes se continuă conform așteptărilor: În curând va apărea un amplu set suplimentar.

Potrivit celor spuse de curând de Bruce Shelley, mintea creatoare a studiourilor Ensemble, la o conferință Microsoft, echipa sa lucrează de ceva vreme la noi coduri de program pentru *Age of Empires 2: The Conquerors*. Și se pare că pachetul bonus ia înfățișarea pe care o așteptau fanii. Pe lângă cinci popoare noi, inclusiv talentele, armele și tehnologiile specifice fiecăruia, vor apărea patru campanii complet noi, pe un fundal istoric. Hărțile referitoare la acestea reflectă cu exactitate detaliile regiunilor din Europa și Orientul Îndepărtat. De asemenea, vin noi adieri de vânt și în secțiunea multiplayer, prin variante diferite cum e Capture-the-Flag. Shelley nu a vrut să ne dea detalii despre caracterul noulor popoare, totuși a făcut câteva afirmații vagi, cum că inteligența personajelor a fost sporită simțitor.

- GEN RTS
- PRODUCĂTOR Ensemble Studios
- DISTRIBUȚIE Microsoft
- TERMEN DE APARIȚIE Toamna 2000



**■ CRUCIADĂ SPRE FERICIRE**

Anunțul *The Conquerors* promite foarte mult.

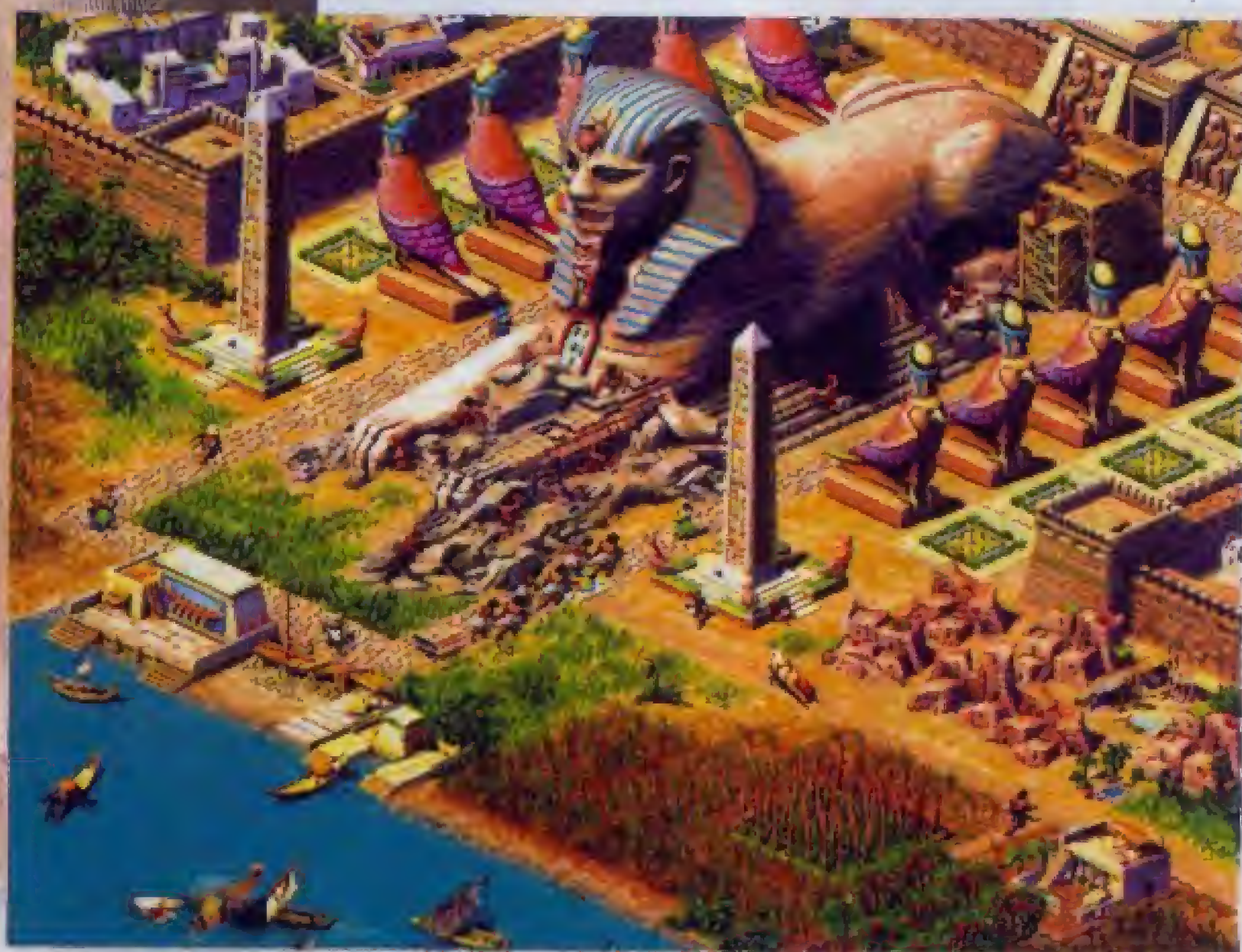
# Pharaoh Expansion Pack Evil Island

Frumoasa Cleopatra ne dă bătăi de cap

Sierra și-a făcut publică intenția de a oferi un set suplimentar jocului de succes *Pharaoh*, continuarea lui *Caesar 3*. Add-On-ul conține 15 scenarii noi, în patru campanii, care încep direct după marea finală *Pharaoh*, acoperind astfel ultimii ani ai Egiptului antic. Cei care au jucat *Pharaoh* până la sfârșit vor fi în continuare atrași de tipurile de clădiri, ramurile industriei, unități și monumente. Variatele scopuri ale misiunilor se întind de la alungarea unor popoare până la construcția farului din Alexandria.

*Cleopatra* trebuie să iasă deja în mai 2000. Însă cei cărora această perioadă le pare a fi prea lungă își pot procura gratuit Add-On-ul de pe adresa internet [www.pharaoh1.com](http://www.pharaoh1.com). Pachetul bonus mai conține câteva misiuni noi și un editor confortabil pentru realizarea propriilor scenarii.

- GEN Strategie de construcție
- PRODUCĂTOR Sierra
- DISTRIBUȚIE Havas Interactive
- TERMEN DE APARIȚIE Trim.3/2000



**CU NISIP ÎN PANTOFI** *Pharaoh* se caracterizează printr-un grad ridicat de dificultate. Noile misiuni din Add-On-ul oficial *Cleopatra* vor fi și mai complexe.

RPG în a treia dimensiune



**REGIZOR VIRTUAL** Grație camerelor mobile, puteți decide din ce perspectivă doriți să urmăriți evenimentele din peisaj.

În urma unei catastrofe de proporții biblice, lumea din *Evil Island* s-a destrămat în trei insule singuratice. Ca locuitor al uneia dintre aceste insule, vă luați destinul în mână și vă opuneți în lupta finală puterilor răului. Pe lângă personajul dvs., veți dirija un grup impresionant de aventurieri prin lumea ostilă a acestor insule. În cursul povestirii, trebuie să absolviți peste 50 de misiuni. Deoarece povestea nu decurge liniar, fiecare joc se va desfășura diferit de cel anterior. Veți întâmpina un bestiariu de peste 120 de monștri, care asigură lupte palpitante, cu arme magice și convenționale. Aceste lupte se vor desfășura ca și jocul, după opțiuni turnebaze sau în timp real. Datele tehnice ale jocului sunt promițătoare: programul va putea realiza până la 30.000 poligoane pe imagine, astfel că lumea și monștrii acestora vor părea foarte reali.

- GEN RPG
- PRODUCĂTOR Nival Interactive
- DISTRIBUȚIE Necunoscut încă
- TERMEN DE APARIȚIE Trim.3/2000



**Rayman către  
turnul de control!!!  
Cer permisiune de aterizare  
pe pista 37!  
Over.**

# Odiseea lui Munch

Saga Mudokon intră în cea de-a treia rundă

Primele două părți ale seriei *Oddworld* au fost un hit pe PlayStation, pe PC însă au avut doar un succes moderat. Cu a treia parte acest lucru ar putea să se schimbe: în locul lui Abe acm îl veți controla prin imensa lume fantastică pe Munch. Acesta este reprezentantul unei rase de creaturi anfibiene și este legat de scaunul său cu roțile. Și de această dată veți lupta împotriva Sliqs-șilor și a domnitorilor despotici ai acestora, Gluconii. *Munch's Odyssey* are o grafică atât de sofisticată încât termenul de apariție este scris încă doar în stele. Producătorii și-au propus apariția pe mijlocul anului următor.

■ GEN Action-Adventure ■ PRODUCĂTOR Oddworld Inhabitants  
 ■ DISTRIBUȚIE GT Interactive ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim.1/2001



**MONUMENTAL** Excelenta grafică a lui *Oddworld* de abia mai diferă de secvențele de ramă.



## ■ URIAȘUL VERDE

La aventură va participa și simpaticul erou Abe, însă nu va mai juca în rolul principal.

## Two Worlds

TopWare vă răpește într-o lume futuristică-întunecată a RPG.

De la creatorii aventurii tactice *Gorki 17* vine mult promițătorul RPG *Two Worlds*. Într-o optică 3d contemporană *Two Worlds* vă răpește într-o lume întunecată, mistică și gigantică care, care este învelită într-un fel de praf curios și astfel este izolată complet de planetele învechinate. Pacea și liniștea persistă o perioadă lungă - până ce într-o zi locuitorii fac o descoperire îngrozitoare: în mod evident nu au fost niciodată unica rasă de pe planetă ... *Two Worlds* va îmbogăți atmosfera tipică a unui joc tradițional RPG cu elemente de acțiune și strategii și va atrage atât începătorii cât și profesioniștii cu o poveste epică aptă pentru a fi pusă în scenă.

■ GEN RPG ■ PRODUCĂTOR Metropolis  
 ■ DISTRIBUȚIE TopWare  
 ■ TERMEN DE APARIȚIE încă necunoscut

## Time Machine

Călătoriți cu mașina timpului în mileniul 800

În cel mai nou joc de aventură a lui Cryos intrați în rolul scriitorului H.G. Wells. În mod ironic însuși autorul clasicului *Mașina timpului* întreprinde o călătorie în viitor unde își găsește planeta într-o stare devastată, neprietenoasă, fiind locuită de creaturi nemuritoare.

Pentru a reface echilibrul naturii aveți nevoie de ajutorul zeului timpului Cronos. *Time Machine* este un adevărat joc tradițional de aventură însă se împune repede prin performanțele engineului 3D și un stil gra-

fic original.

■ GEN Adventure  
 ■ PRODUCĂTOR Cryo  
 ■ DISTRIBUȚIE Cryo  
 ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim.2/2000



**SCENE DE FILM** Ca călător în timp vă plimbați pe fundaluri cu o rezoluție mare a graficii și explorați lumea.



## Monkey Island 4

În sfârșit, Guybrush Threepwood se întoarce!

Probabil cel mai vestit pirat al lumii a fost văzut destul de rar în ultima vreme. Ultimele semne de viață ale lui Guybrush Threepwood, eroul grandioasei serii *Monkey Island*, având printre cunoscătorii genului un statut de adevărat monstru sacru, datează din 1997, când acest tip blond a absolvit cea de-a treia aventură. Treburile din jurul lui s-au liniștit ulterior. Iar acum, spre satisfacția tuturor fanilor, se confirmă în sfârșit ceea ce unii nici nu mai îndrăzneau să spere. Se va face o a patra parte a lui *Monkey Island*. Oficial, LucasArts va prezenta jocul publicului la expoziția de Jocuri E3 din Los Angeles a anului curent, dar unele informații au transpirat deja. După modelul satirei de groază *Grim Fandango*, și *Monkey Island 4* se va desfășura integral într-o ambianță 3D, prin care veți conduce personajul principal cu ajutorul tastelor cu săgeată. Din punct de vedere al povestirii, ne putem aștepta la o reîntâlnire cu vechi cunoscuți. Dacă e să dăm crezare zvonurilor, inamicul numărul unu al lui Guybrush, diabolicul căpitan Le-Chuck, și-a rezervat deja biletul pentru Insula maimuțelor.

■ **BLOND, FĂRĂ OCHI ALBAȘTRI**

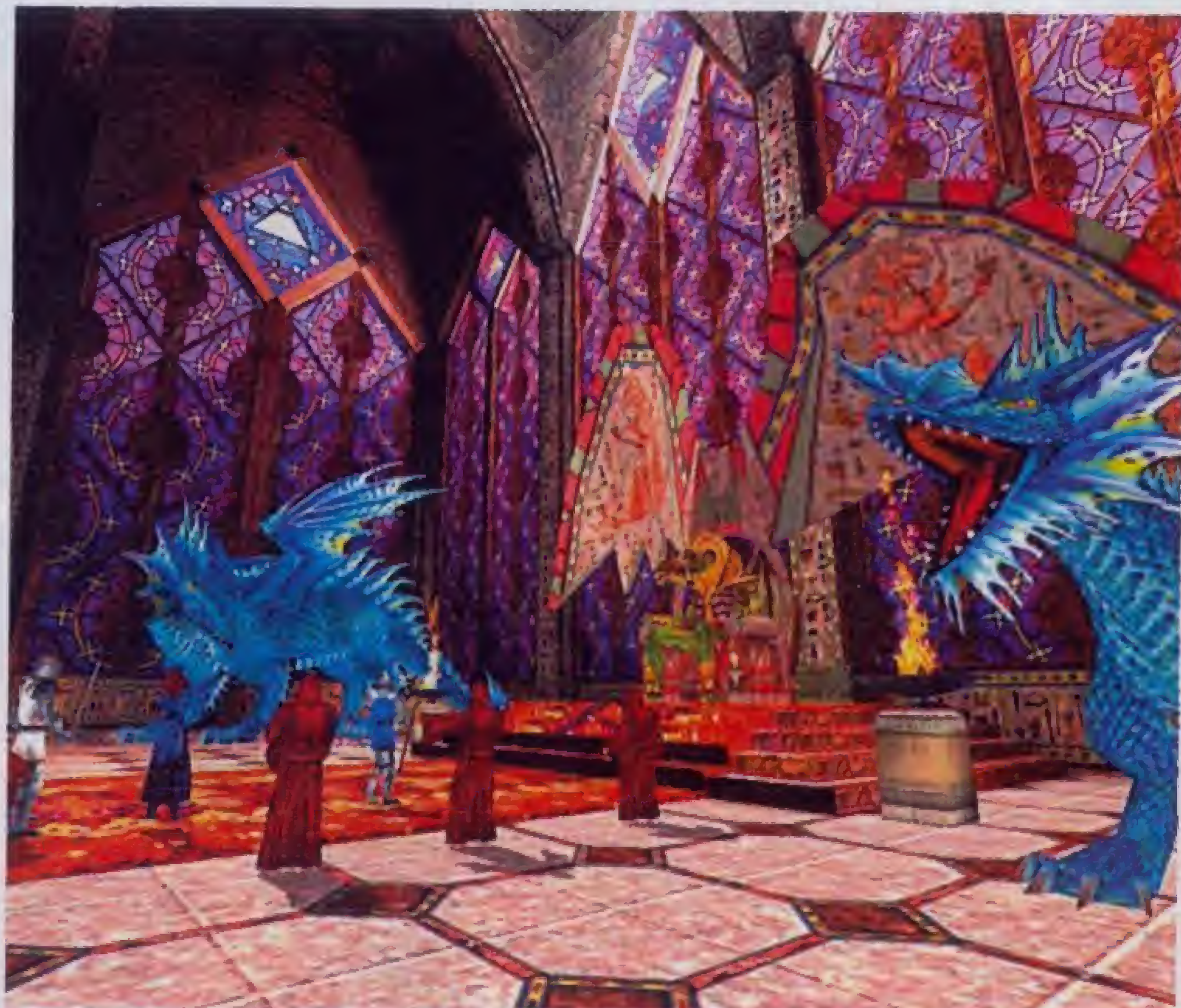
Piratul cu cel mai trăsnet nume al tuturor timpurilor se reîntoarce pe Insula maimuțelor.

- GEN Adventure
- PRODUCĂTOR Lucas Arts
- DISTRIBUȚIE THQ
- TERMEN DE APARIȚIE Încă necunoscut

## Legends of Might & Magic

Anunț categoric: prima poveste pur multiplayer din universul Might & Magic

Nu va fi un nou *Everquest*, ci o experiență grandioasă RPG pentru partide pe Internet sau în rețea, într-un cerc mai mic. *Legends of Might & Magic* se bazează pe modernul 3D graphic engine LithTech 2.0 de la Monolith, deloc înrudit cu tehnica învechită a seriei single player. Ideea jocului pare palpitantă: până la șase jucători își pot alege un personaj din șase clase de caractere, îl pot ocroti și îngriji, iar apoi îl trimit în sălbăticie, împreună cu ceilalți, unde este așteptat de peste 50 de tipuri de adversari. Scopul acestui joc plin de acțiune este de a împiedica un turist temporal să manipuleze cursul firesc al evenimentelor. Vor fi incluse misiuni ample, predefinite, cu grade diferite de dificultate, configurate la întâmplare. Veți avea alternativa de a vă trimite Goliatul de computer într-o arenă, pentru a lupta împotriva altor 16 gladiatori. Modul deathmatch este separat strict de evenimentele de pe parcursul jocului.



**CENUȘĂREASA A FOST ODATĂ** Grafica prăfuită a lui Might & Magic 8 a fost din fericire expedată la tomberon, pentru realizarea variantei de rețea. Partea a noua a seriei de singleplayer va folosi de asemenea engine-ul nou.

- GEN RPG
- PRODUCĂTOR 3DO
- DISTRIBUȚIE Infogrames
- TERMEN DE APARIȚIE Toamna 2000





■ **STARURI ÎN SPAȚIU**  
În universul online veți întâlni personaje cunoscute din filme.

# Star Wars online

LucasArts mizează pe jocuri pe Internet

**D**e acum informația este oficială: până în 2001, LucasArts dorește să realizeze în universul *Star Wars*, în colaborare cu Verant, producătorul lui *Everquest*, un joc exclusiv pentru Internet. Jocul va fi oferit doar de pe serverele gigantului media Sony. Cele trei firme implicate intenționează realizarea unei comunități de jucători care vor depăși numeric turma de fani *Everquest*, RPG-ul de la Verant, care la ora actuală atrage pe Internet în mod constant aproximativ 200.000 de amatori. Acest joc încă neapărut al LucasArts va fi dominat de secvențe captivante de acțiune, care vor fi îmbogățite cu misiuni speciale în adâncurile universului. Bineînțeles, veți putea folosi toate tipurile cunoscute de nave spațiale și veți întâlni pe parcursul jocului personajele cunoscute din serial. Nu se știe încă nimic despre tehnica utilizată pentru realizarea jocului. Este sigur însă că LucasArts dorește să extindă lumea jocului.

- GEN Simulation
- PRODUCĂTOR Verant Interactive
- DISTRIBUȚIE LucasArts
- TERMEN Trim.2/2001

# Atotputernicul Q!

Activision se dezlănțuie: colectarea hărților în universul Star Trek.

**I**n *Star Trek: Conquest Online* jucătorul începe cu un set prestabilit de hărți, care poartă diferite valori ale caracterelor, precum și date despre nave și arme. Scopul jocului este de a vă extinde sfera de influență în univers cu ajutorul acestor hărți sau cucerirea planetei adversarului. Producătorii Genetic Anomalies au renunțat la derutanta grafică 3D și se concentrează asupra unei realizări în 2D.

- GEN Strategie
- PRODUCĂTOR Genetic Anomalies
- DISTRIBUȚIE Activision
- TERMEN Trim.3/2000



**ȘCOALĂ VECHIE** Designul meniului corespunde perfect opticii cunoscute de Star Trek.



# Cursă brutală

Fanii șofatului își pot exersa prin Insane înclinațiile agresive.

**C**reatorii Insane își descriu jocul de curse ca un amestec dintre Motocross Madness și Unreal Tournament. Ca șofer neînfricat de off-road, vă năpustiți cu unul din cele 20 de vehicule într-un sezon necruțat-



**LUPTĂ CU NOROI** La Insane, cel mai important este gradul de distrugere suferit de mașină.

tor de curse. Aici veți profita de o libertate de mișcare încă neîntâlnită: în loc să urmăriți o pistă prestabilită ca în alte jocuri de curse, veți putea gonii pe cont propriu prin areale imense. Diversitatea este asigurată de moduri diferite de joc, cum ar fi cursele tradiționale sau Destruction League. Cine a străbătut cele 25 de circuite își poate realiza propriile ambianțe, cu ajutorul unui tool de trasee. Aceste creații proprii le puteți apoi utiliza și în amplul mod multiplayer, pe rețea sau pe Internet.

- GEN Curse
- PRODUCĂTOR Invictus
- DISTRIBUȚIE Codemasters
- TERMEN DE APARIȚIE Trlm3/2000

# Mai repede, mai sus!

Summertime 2000 pe PC

**S**ydneey 2000, jocul PC oficial al Olimpiadelor din anul curent, vine de la Eidos. În cele 12 discipline diferite, cum ar fi 100 m plat sau sărituri, vă puteți măsura cu elita sportivă mondială controlată de calculator sau cu jucătorii umani.

Reconstrucțiile detaliate ale orașelor sportive australiene și animațiile supercursive, realizate prin motion capturing, vor face din Sydney 2000 cel mai realist eveniment sportiv virtual de până acum.

- GEN Sport
- PRODUCĂTOR Eidos Interactive
- DISTRIBUȚIE Eidos Interactive
- TERMEN DE APARIȚIE Iunie 2000

### PACHET DE MUȘCHI

Atleții din Sydney 2000 au fost treziți la viață prin motion capturing. Pentru aceasta, Eidos a angajat participanți reali ai olimpiadei.



**O FINALĂ PALPITANTĂ** Mulțumită camerei liber poziționabile, veți sta cu siguranță în primul rând la reluarea cursei de 100 m plat.



**BIG AIR** Astfel de imense half-pipe-uri veți putea realiza și dvs. cu editorul din Tony Hawk Pro Skater 2.

# Skateboarderi

Activision anunță Tony Hawk Pro Skater 2

**N**După ce prima parte a simulatorului de skateboard pe PlayStation s-a dovedit un mega-seller, producătorii planifică o continuare și pentru PC. Partea a doua va pune în umbră umbrească precursorul, prin cascadorii și areale mai îndrăznețe. Poate că cea mai interesantă caracteristică a noului joc este editorul de trasee. Cu acest instrument, hobby-skaterul își poate crea propriile trambuline și trasee, salvându-le pe HDD.

- GEN Sportspiel
- PRODUCĂTOR încă necunoscut
- DISTRIBUȚIE Activision
- TERMEN DE APARIȚIE Trlm.3/2000



**GAP LA GAP** Pe o imagine împărțită veți putea participa la un duel ultimativ între un skater și un adversar.

## Un scoțian pe pistă

Colin McRae Rally se întoarce pe PC complet înnoit



### ■ GÂNDIȚI ALTFEL

În joc veți conduce mai ales instrumentul de lucru al lui Colin McRae, Fordul Focus, într-un look rally.

Șoferii PC se vor bucura de o vară palpitantă. Cât s-a putut vedea din *Colin McRae Rally 2* promite un joc de curse de înaltă calitate. Față de predecesorul, de data aceasta nu e vorba de o convertire a versiunii PlayStation, varianta PC fiind realizată complet individual. Vehiculele vor fi compuse acum dintr-un număr dublu de poligoane, iar noile efecte de lumini vor satisface privirile șoferului de curse.

■ GEN Curse ■ PRODUCĂTOR Codemasters  
 ■ DISTRIBUȚIE Codemasters  
 ■ TERMEN DE APARIȚIE Iunie 2000



**HAOS ÎN CIRCULAȚIE** În modul acțiune sunteți așteptat de adversari, pentru a vă măsura direct cu ei pe traseu. În simularea mai convingător realizată, goniți individual pe pistă.

## Get ready to rumble!

Până se aruncă prosopul. Title Defence simulează o carieră de boxer.

Potrivit echipei britanice de producători Climax, Title Defence unește ce au mai bun două lumi de joc: acțiunea turbulentă și spectaculoasă din ring, combinată cu realismul unui simulator serios. Vă începeți cariera ca boxer mărunț, de provincie, și avansați prin meciuri de antrenament și de titlu până în vârful elitei mondiale. Datele tehnice ale jocului sună impresionant: fiecare luptător va fi compus din peste 5.000 de poligoane și, mulțumită tehnicii Motion Capturing, se va mișca realist și impresionant prin ring. Detalii originale, cum ar fi un arbitru cognitiv care în anumite situații întrerupe lupta sau un public care reacționează la evenimentele

din ring, vor completa satisfacția jocului.

■ GEN Sport ■ PRODUCĂTOR Climax  
 ■ DISTRIBUȚIE Necunoscut încă  
 ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim.1 2001



**RUPE OASE** Doborâți-vă adversarul prin combinații necruțătoare.

## Hai la Mallorca!

Goana din concediu și traficul pe PC

Punctual pentru sezonul 2000, Koch Media își anunță cel mai tânăr vâstar. Ca vehicul, de data aceasta va fi folosită mașina familiei. Scopul călătoriei: insula de odihnă Mallorca. În rolul capului nervos de familie, al pipetei de ștrand sau comerciantului de mûsli, măturați tot ce se află între dvs. și grilul teutonic malorchez din cale.

■ GEN Curse ■ PRODUCĂTOR Davilex  
 ■ DISTRIBUȚIE Koch Media  
 ■ TERMEN DE APARIȚIE Mai 2000



**ORAȘUL DRAGOSTEI** Nu vă mai rămâne timp pentru cumpărături la Paris, căci pe Mallorca vă așteaptă barul Ballermann și Bavaria de Sus.

## Ahoi, marinarule!

Ubi Soft anunță apariția unui simulator cu pânze în 3D

Fanii împătimiti ai sporturilor acvatice și cei în devenire se bucură de arta nautică cu Virtual Skipper. Veți participa la legendarul America Cup într-una din cele trei clase de bărci cu pânze. Circuitele și regulamentul vor corespunde până în cele mai mici detalii cu realitatea. Căpitanii PC din toată lumea sunt așteptați pentru o regată virtuală pe Internet, la adresa [www.virtualskipper.com](http://www.virtualskipper.com).

■ GEN Sport ■ PRODUCĂTOR Duran  
 ■ DISTRIBUȚIE Ubi Soft ■ TERMEN DE APARIȚIE Aprilie 2000



**CA GĂINILE PE BĂRNĂ** Pentru ca barca să nu fie răsturnată de vânt, vă puteți plasa echipajul pe o parte a bărcii.

PE ȘLEAU



Găselnița secolului sau doar o glumă bună? Două firme lucrează actualmente la odorizarea jocurilor PC.

**Ajutor, jocul miroase!**

**Thilo Bayer**

Redactor Hardware

**D**acă lucrurile vor merge așa cum și-o doresc firmele AromaJet (www.aromajet.com) și DigiScents (www.digiscents.com), jocurile vor necesita în viitor patru, și nu trei simțuri din partea jucătorului. Există deja hardware pentru văz (monitor), pentru auz (difuzoare) și pentru simțul tactil (force feedback). Urmează pe lista simțurilor senzația olfactivă. AromaJet a

**Puteți savura totul în joc, de la mirosul străzii până la acela al zombilor semidescompuși.**

prezentat deja un hardware funcțional la Game Developers Conference, care arată ca o armă extraterestră dintr-un SF mediocre al

anilor '50. Opt arome diferite au fost stocate pe o placă montabilă, care realizează prin combinații senzații olfactive. Astfel s-au simulat mirosuri cum e cel de lămâie sau de grajd. Până la ora actuală, DigiScents a realizat doar software-ul de programare pentru bombe de miros pentru jocuri. Este planificată însă stocarea a 128 de mirosuri pe hardware. Posibilitățile de utilizare în jocuri sunt impresionante. În *Driver* vă izbește mirosul pneurilor încinse, în *Vampire* mirosul morbid al creaturilor dezgustătoare, în *Anstoss 3* o adiere de gazon proaspăt, iar în *Barbie Returns* veți fi înconjurat cu nori de parfum. Dar cine ține să miroase în *Nocturne* vreun zombie în descompunere? Sau necesitățile slobozite în pantaloni din *Sims*? Mie treaba asta îmi pute de la o distanță de cel puțin trei kilometri. Dar dvs.?

# Post radio MP3

Radioul digital al ultimei generații



**ÎN BEȚIA MP3** Cine și-a dorit dintotdeauna să înregistreze cele mai bune hituri radio în calitate MP3 este servit la r@dio.mp3.

**R**@dio.mp3 este în undă de la mijlocul lui martie, fiind primul post radio din Europa care își transmite programul cu melodii MP3 și informații HTML pe rețeaua prin cablu. Pentru aceasta, datele digitale sunt transmise prin semnalul analog al NBC Europe și astfel sunt puse la dispoziție prin cablu. Ca și hardware, pe lângă cele amintite mai sus (televiziune prin cablu), aveți nevoie de o placă TV-tuner. E necesar și softul de redare de pe sit-ul web (cca. 1,5 MB). Melodiile sunt redade cu 128 kBit/s, nu trebuie deci să se ascundă în spatele CD-urilor. HTML-urile transmise paralel oferă informații despre interpret și despre programul următor. În mod genial, ascultătorul poate înregistra piesele în calitate MP3.

■ PROVIDER MusicPI@y GmbH  
 ■ TELEFON - ■ WWW www.musicplay.de

# Baston de tac

Noile plăci de bază MSI

**M**SI prezintă, împreună cu noile sale plăci de bază, un instrument automat de overclocking numit Fuzzy Logic. Software-ul testează limita de stabilitate a sistemului prin ridicarea treptată a FSB-ului, asemenea lui SoftFSB prezentat deja de noi. Noutatea este că la MSI acest lucru se întâmplă fără intervenția utilizatorului, în afară de aceasta fiind integrat deja un test de suprasolicitare. Dezavantajul: instrumentul trebuie supravegheat pentru a reține ultima frecvență stabilă de tact înainte de căderea sistemului.

■ PROVIDER MSI ■ TELEFON 069-408930  
 ■ WWW www.msi-computer.de



**LA LIMITĂ** Cu Fuzzy Logic vă apropiați de limita posibilităților.

# Blânda simfonie a lui Detonator

Nvidia introduce compresia de texturi pentru OpenGL

**P**e Internet au apărut drivere de referință Nvidia neoficiale, care eliberează sub numărul de versiune 5.16 noi caracteristici ale plăcilor GeForce. Astfel, printr-o convenție de licențe cu S3 se oferă, pe lângă compresia texturilor DXTC sub DirectX, aceeași compresie hardware și pentru OpenGL. Această accelerează jocuri ca *Soldier of Fortune* printr-o utilizare mai eficientă a benzii memoriei cu încă până la zece cadre pe secundă. Ca frișcă pe tort, nivelele din S3TC concepute expres pentru Savage4 și Savage2000 pot fi jucate și pe GeForce. De asemenea, s-a implementat o formă de anti-aliasing. În schimbul vitezei, acesta aduce o imagine cu muchii mai netezite și se poate utiliza perfect la jocurile cu acțiune mai redusă. Totuși, anti-aliasingul nu poate ține pasul cu seria Voodoo4/5 de la 3dfx, care va apărea în curând.

■ PROVIDER Nvidia ■ TELEFON -  
 ■ WWW www.3dchipset.com/beta/nvidia/win9x.asp



**■ BODY BUILDING**  
 Prin softul din noile drivere, GeForce primește mai multe capacități.

## Test: Athlon 1000 MHz

Cine vine primul desenează primul. Am luat expresia în serios și am slobozit Athlonul cu 1 GHz asupra plăcilor grafice.

■ **PRIMUL** Intel înghite praful lăsat în urma noului chip AMD cu o frecvență de tact de 1 GHz.



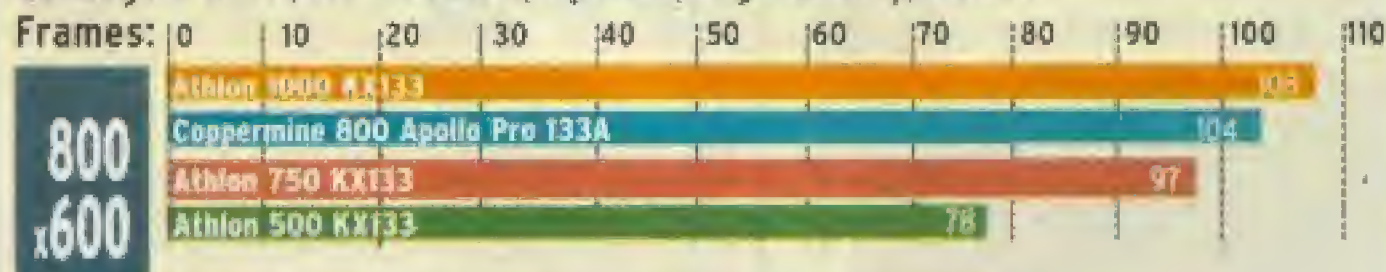
AMD

a întrecut Intel în duelul anunțării primului CPU de 1 GHz. Fără răspuns rămâne însă întrebarea cine reușește să livreze primele chip-uri în comerț. Totuși, AMD a reușit să mai câștige o etapă, căci ne-a pus la dispoziție pentru testări un Athlon 1000. Intel încă nu a reușit să facă acest lucru. La măsurătorile noastre s-au cristalizat două probleme esențiale, care se conturau deja cu mai mult timp în urmă: nici măcar un GeForce DDR nu mai poate ține pasul cu viteza procesorului la multe jocuri, nereușind să asigure fillrate corespunzător cantităților de date emise de un asemenea procesor. Aici este nevoie deja de o generație nouă de plăci grafice, pentru a oferi în combinație din nou o contravaloare reală. Acest lucru însă nu este valabil la jocurile limitate de CPU, cum ar fi *Unreal Tournament* sau *Drakan*, aici puterea mai mare fiind binevenită. A doua problemă este specifică Athlon-ului. Prin cache-ul extern, care este mult mai lent decât cel intern, la frecvență mare procesorul este încetinit simțitor. Aici arhitectura lui Coppermine este în mod clar mai avansată. AMD va egala acest handicap de abia cu Thunderbird-ul, dar numai cu o mărire puternică de capacitate. Se ridică bineînțeles întrebarea dacă să-și mai cumpere omul Athlonul 1000 actual. La urma urmei, este un model foarte scump. (a/)

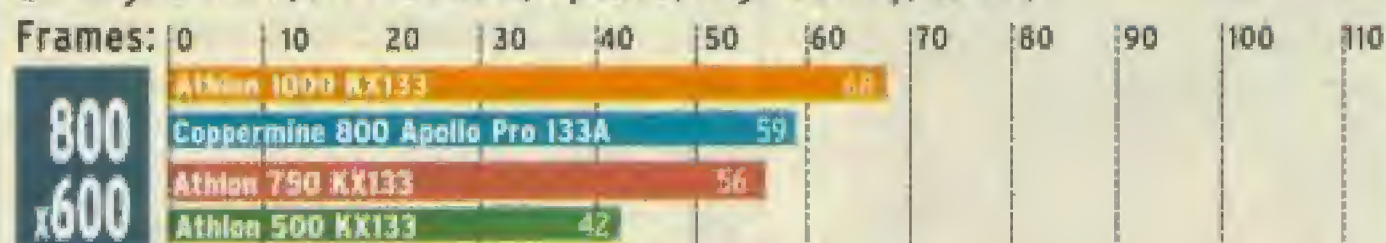
## Blues-ul gigahertzilor

Aici vedeți comparația dintre Athlonul GHz și concurență. În PCG-ul următor se va măsura cu cel mai rapid de la Intel.

Q3-Engine v1.11 (GeForce DDR, OpenGL, High Quality, 16 Bit)



Q3-Engine v1.11 (GeForce DDR, OpenGL, High Quality, 16 Bit)



Cu capacitățile sale, Athlon 1000 e singur la conducere, însă mai are mult până să-și depășească frățiorul mai mic cu 100%. La urma urmei, se află la o distanță remarcabilă înaintea celui mai rapid chip Intel la care avem acces.

**Ctrl + Alt + Del**  
If it doesn't work, please contact us...  
e-mail: [pcgames@rdsor.ro](mailto:pcgames@rdsor.ro)


# Topul cititorilor PC-Games

Pentru a ști ce se joacă cu adevărat: lună de lună, aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor PC-Games.

**1** **THE SIMS**  
(Maxis/Electronic Arts)


**NOU**  
Luna trecută: -

**NOR PORTOCALIU** Între locuitori se consumă tragedii și comedii cum nu se văd în viața de toate zilele. Oare cât va mai dura această febră?




**2** (id Software/Activision)

**PROȘOPUL ROȘU** De pe rafturile magazinelor a dispărut de mult, dar rămâne pe poziții în rețea mult condamnatul shooter brahial din Dallas.




**3** **AGE OF EMPIRES 2**  
(Ensemble Studios/Microsoft)

**SÂNGE ALBASTRU** RTS-ul regal se prelungește cu un CD suplimentar: *The Conquerors*.



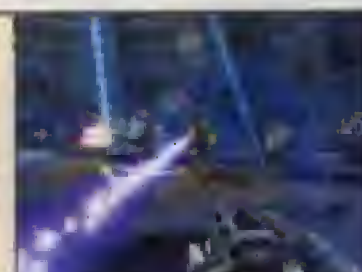
**4** **ANSTOSS 3**  
(Ascaron/Infogrames)

**GĂLBENUȘUL OULUI** Față de calitatea managerului de fotbal al lui Ascaron, restul este la nivelul seriilor județene.




**5** **UNREAL TOURNAMENT**  
(Epic/GT Interactive)

**OCHIT ȘI NIMERIT** Cine a optat pentru acest ego-shooter, va gusta cu siguranță reportajul nostru special de la pagina 58.



**6** **COMMAND & CONQUER 3: TIBERIAN SUN**  
(Westwood Studios/Electronic Arts)

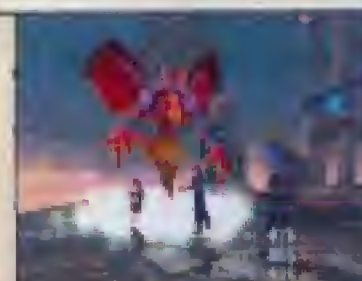
**RED ALARM** Începând din martie, o furtună de foc face ravagi în comunitatea C&C. Cel puțin asta ne demonstrează titlul CD-ului suplimentar.



**7** **FINAL FANTASY 8**  
(SquareSoft/Eidos Interactive)

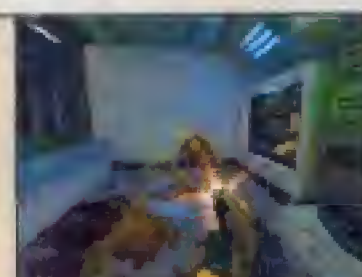
**NOU**  
Luna trecută: -

**PERICOLUL GALBEN** Mega RPG-ul de producție asiatică nu dă răgaz de odihnă nici profesioniștilor.



**8** **HALF-LIFE: OPPOSING FORCE (DT.)**  
(Valve/Havas Interactive)


**LUMINĂ VERDE?** Cu puțin noroc, continuarea lui *Half Life* s-ar putea să apară încă anul acesta. Să-i ținem pumnii lui Valve.



**9** **ULTIMA 9**  
(Origin/Electronic Arts)

**NOU**  
Luna trecută: -

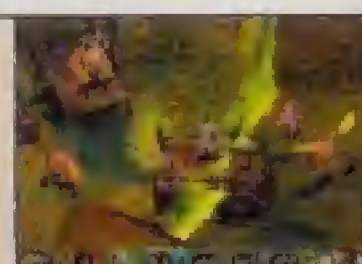
**VESTĂ CURATĂ** În sfârșit, a apărut versiunea curățată de bugșii Faniilor RPG cu hard highend trebuie să o cumpere neapărat.



**10** **PLANCESCAPE TORMENT**  
(Black Isle Studios/Interplay)

**NOU**  
Luna trecută: 12

**DIRECT ÎN ALBASTRU** Cum e oare să fi eroul unui RPG și să-ți dai seama că ai părăsit deja lumea celor vii?



**11** **NOU NOX**  
(Westwood Studios/Electronic Arts)

**12** **NOU DER VERKEHRSGIGANT**  
(JoWood/Infogrames)

**13** **FIFA 2000**  
19 (EA Sports/Electronic Arts)

**14** **GTA 2**  
15 (DMA Design/Take 2)

**15** **HALF-LIFE**  
5 (Valve/Havas Interactive)

**16** **SWAT 3**  
6 (Sierra/Havas Interactive)

**17** **OUTCAST**  
29 (Apfeel Software/Infogrames)

**18** **TOMB RAIDER 4**  
18 (CORE Design/Eidos Interactive)

**19** **HOMEWORLD**  
33 (Relic/Havas Interactive)

**20** **EARTH 2150**  
24 (TopWare Interactive)

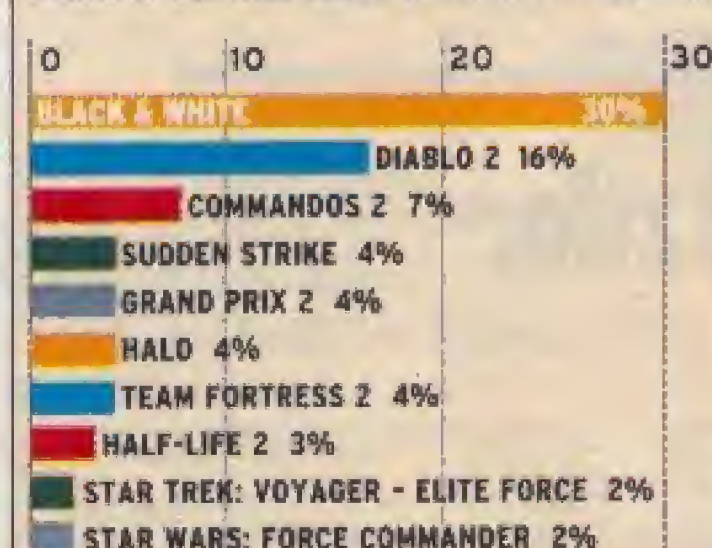
Loc

**7** **11** — Locul din luna precedentă

▲ în urcare  
— Neschimbat  
▼ în coborâre

modificare față de luna precedentă

Jocurile de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii PC Games:



**NEGRU PE ALB** Black & White și Diablo 2 se află în continuare pe primele locuri.

## TOP 10 ROMÂNIA

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Dacă doriți să participați și dvs. la Topul jocurilor din România, scrieți-ne pe adresa Str. Simion Bărnuțiu, nr. 30, bl. Pb 9, 3700 ORADEA, Jud. BIHOR sau e-mail: pcgames@rdsor.ro Cititorul al cărui clasament se va apropia cel mai mult de topul final va fi premiat.

## TOP 10 GERMANIA

- 1 **NOU** THE SIMS
- 2 ▼ 1 ANSTOSS 3
- 3 **NOU** DER VERKEHRSGIGANT
- 4 **NOU** FINAL FANTASY 8
- 5 ▼ 2 AGE OF EMPIRES 2
- 6 **NOU** C&C 3: FIRESTORM
- 7 ▼ 4 GOLD GAMES 4
- 8 **NOU** GAME GALLERY MILLENNIUM-EDITION
- 9 **NOU** NOX
- 10 ▼ 6 ANNO 1602 - REGAL EDITION

## TOP 10 UK

- 1 - 1 THE SIMS
- 2 ▲ 3 CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
- 3 ▲ 4 AGE OF EMPIRES 2
- 4 **NOU** HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
- 5 ▼ 2 DELTA FORCE 2
- 6 **NOU** C&C: FIRESTORM
- 7 ▼ 5 TOY STORY 2
- 8 ▲ 10 FIFA 2000
- 9 **NOU** URBAN CHAOS
- 10 **NOU** SUPERBIKE 2000

## TOP 10 USA

- 1 ▲ 2 WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
- 2 ▼ 1 THE SIMS
- 3 ▲ 6 ROLLERCOASTER TYCOON
- 4 **NOU** COMMAND & CONQUER: FIRESTORM
- 5 ▲ 7 AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS
- 6 ▲ 9 ROLLERCOASTER TYCOON ADD-ON
- 7 **NOU** MIGHT & MAGIC 8
- 8 ▲ 11 UNREAL TOURNAMENT
- 9 **NOU** NOX
- 10 - 10 STARCRAFT

# Se întoarce Homo ludens în grotă?



■ **DOWN ME!**  
Aspru criticat de ecologiști, "sângerosul" ego-shooter Moorhuhn Jagd va deveni oare și obiectul unor analize psihologice?

există jocuri violente. Dar sunt două aspecte pe care nu trebuie să le uităm. Jocurile violente au apărut și s-au menținut pe piață datorită faptului că în societate există violență. Nu jocurile au inventat violența, ci violența a găsit prin joc o modalitate mai puțin dăunătoare societății de a răbufni.

Un alt aspect este că, dacă o anumită categorie de jocuri sunt violente, nu putem generaliza și nu avem un suport real pentru a afirma că "jocurile pe calculator generează violența". O formulare mai corectă este "anumite jocuri generează violență". Și chiar și asta este discutabil. Mulți oameni vin acasă nervoși, iritați. În loc să-și verse amarul asupra familiei, se așează la calculator și joacă un joc "violent". Jucându-l, furia îi dispare încet și omul devine mai relaxat. Nu vom comite greșeala psihologilor, spunând că jocurile violente relaxează. Ceea ce putem spune este că există cazuri în care acestea sunt un fel de "recycle bin" pentru agresivitatea care oricum este latentă în om.

Pe de altă parte, este nedrept să nu se țină cont de multitudinea genurilor, între care strategia de toate tipurile ne întrebuințează serios neuronii. În jocuri cum este clasicul *Civilization*, esențialul nu e să-ți nimicești rivalii, ci, dimpotrivă, să fii un bun diplomat, să angajezi discuții, să faci diverse schimburi etc. Rata civilizației scade serios dacă ataci necugetat sau dacă nu știi cum să tratezi cu emisarul unei alte civilizații. În același sens, la vederea unui joc

tip *Capitalism Plus* realizezi că nu trebuie să-ți etalezi atleticele instincte primare sau să-ți cauți fericirea în vărsarea nemiloasă a sângelui vrăjmașului. Principiul jocului este că trebuie să te ocupi de managementul resurselor materiale la scară mondială - treabă deloc facilă, de altfel. Prin natura sa de simulator de strategie economică, *Capitalism Plus* este un joc pentru mileniul trei și ar putea foarte bine constitui o probă de examen la facultățile de marketing sau management. În ceea ce privește RTS-ul *Commandos*: câți dintre cei care l-au jucat au gândit "cu mușchii", fără să țină cont de planul misiunilor și de scopul acestora? Jocul este un exercițiu de strategie militară care prin acțiunile sale bine concepute cere mai degrabă creativitate și tenacitate decât violență.

Ce să mai vorbim de jocurile cu rol educativ, care au ca scop ordonarea gândirii și stimularea dorinței de cunoaștere. *Caesar III*, de exemplu, conține elemente de istorie a Imperiului Roman, iar *Incredible Machine* invită la cunoașterea fizicii și a deprinderilor ingineresti.

După toate acestea, nu putem să nu ne întrebăm de unde atâta agresivitate din partea psihologilor americani (sic!) împotriva jocurilor? O fi vreun nou game ?

Ciprian Coroianu

O știre năucitoare a apărut mai deunăzi în paginile unui cotidian central. Se afirmă că un grup de psihologi americani a descoperit că jocurile pe calculator cresc rata agresivității în rândurile tinerilor. Erau date ca exemple jocuri gen *Doom* sau *Mortal Kombat*, care cer din partea jucătorului o identificare cu personajul pe care îl interpretează. Prin intermediul acestuia se realizează adevărate carnagii, ce ar contribui la înmulțirea gândurilor și comportamentelor violente la persoana în cauză. Agresivitatea celor supuși testelor a rezultat mai crescută decât după vizionarea unui film violent.

Nimeni nu contestă faptul că



**TREBUIE DISTRUS!** În *Commandos 2* cei care gândesc cu mușchii nu vor avea șanse de reușită în îndeplinirea acestei misiuni.



Complexul ROMEXPO București a găzduit în perioada 11 - 15 aprilie a IX a ediție a expoziției și conferinței "Computers and Electronics Romanian Fair" - CERF. Organizată de firma Comtek International, expoziția s-a bucurat de o prezență mai restrânsă decât în anii precedenți. În standuri mai mari sau mai mici înșirate pe 10.000 mp s-au aliniat reprezentanțele a peste 350 de firme din domeniul tehnologiei informațiilor, comunicațiilor, biroticilor și mass-mediei de specialitate. Dintre firmele mai renumite prezente la târg au fost: 3COM, Alcatel, Apple, Bosch, Canon, Compaq, Epson, Ericsson, Fujitsu-Siemens, Hewlett - Packard, IBM, Intel, Lucent, Microsoft, Minolta, Mitä, Motorola, Nokia, Olivetti, Philips, Scala, Sharp, Sony, SUN, Toshiba, Xerox, etc.

### Jocuri

Una dintre cele mai mari atracții ale târgului a constituit-o jocurile pe calculator. Cu toate că multe din jocurile prezentate erau vechi puștii se călcau în picioare pentru a ajunge la calculatoarele lăsate de expozanți în voia gamerilor. În domeniul jocurilor o ofertă mare ca și dimensiune dar nu neapărat ca și conținut au avut-o Best Computers și Ubi Soft. Oferta celor de la Best Computers cuprindea circa 300 de jocuri printre care se numărau și câteva noutăți pentru piața românească: *Need for Speed - Porsche 2000*, *Nox*, *Formula 1 2000*, *The Sims*, precum și altele ceva mai vechi, cum ar fi *Theme Park World*, *Tiberian Sun*, *Dungeon Keeper 2*, *Fifa 2000*, *Aliens VS Predator*. Pe ofertă figurau multe jocuri care nu au apărut încă pe piața dar care pot fi achiziționate cu precomandă: ex. *Baldur's Gate 2* sau *Tachyon - The Fringe* (apărut pe piața occidentală la câteva zile după târg). Prețurile pentru jocurile noi încep de la 22 de dolari și ajung până la aproape 50 de dolari. Cu puține excepții toate prețurile erau egale cu cele din occident și mult prea mari pentru piața românească. Oferta Ubi Soft este puțin mai scurtă ea cuprinzând aproape 60 de jocuri, multe mai învechite. Din cele noi, în ofertă erau prezente: *Rayman 2*, *Theocracy*.

Datorită activității asidue a

piraiților ceea ce este nou pe piața oficială românească nu este neapărat nou și pentru români.

Mulți gameri sunt deja sătui de aceste noutăți pe care le-au jucat utilizând CD-uri pirat.

### Componente pentru jocuri

Dacă în domeniul jocurilor nu au fost mulți expozanți, în cel al accesoriilor ofertele târgului au fost mai numeroase. Cu o reclamă făcută în stil occidental Flamingo aduna puștimea la standuri cu modele noi, ergonomice de joystick-uri, gamepaduri, volane. Frumoase, moderne, ușor de manevrat dar încă foarte



scumpe pentru un român. Un volan performant costa echivalentul a două-trei salarii de profesor.

Una dintre cele mai atractive oferte - ca preț - în domeniul componentelor a fost cea a firmei Comrace: o consolă multifuncțională care avea joystick, trei tipuri de volane, 7 moduri de operare și un CD cu jocuri la prețul de 29 dolari.

În domeniul sunet și imagine, noutățile pe piața românească aduse la târg au fost puține. Printre ele s-a numărat și una din cele mai rapide placi grafice, și anume 3D Blaster GeForce 256 Annihilator Pro de la Creative, la care procesorul grafic are puterea de a prelucra 480 Megapixeli pe secundă și este dotat cu memorie DDR (Double Data Rate). Tot la capitolul noutăți în România poate fi trecut și sistemul de sunet PowerMax 2000 Home Theatre produs de Teac. Conține un amplificator Dolby Pro Logic, Digital Surround, un Subwoofer de 45 W, patru sateliți de 15W și o boxă centrală de 15W.

### Alte cele d-ale Cerf-ului

În paralel cu vizitarea târgului, participanții au fost invitați la o serie de conferințe susținute de firme de prestigiu și specialiști. "Reprezintă pirateria o carte de vizită viabilă pentru tânărul informatician român care dorește să lucreze pe Internet?", "Windows 2000 - avantaje, facilități pentru utilizatori", "NonStop e-business" - sunt doar câteva dintre titlurile conferințelor. Trebuie remarcat că nu mai puțin de 15 conferințe au avut ca temă modul în care pot fi ajutați de calculator și Internet oamenii de afaceri. Nici una dintre conferințe însă nu s-a ocupat de jocuri.

Pe perioada târgului multe dintre firmele participante au acordat reduceri de prețuri cumpărătorilor sau au organizat pentru aceștia tombola. Reducerile au variat între 5% și 50%. Firma Wizrom Software a oferit GRATUIT cumpărătorilor sistemului WizCount un computer Pentium II. Compania de servicii Internet Happy Line a acordat cu prilejul târgului 50% reducere pentru noii abonați.

În opinia multor participanți, Cerf 2000 a fost un târg slăbuț. Etalonul stabilit pentru această clasificare au fost Cerf-urile anterioare dar în special târgurile internaționale. Explicația acestei "decăderi" a târgului poate fi și faptul că străinii au venit, au testat și au trimis pe piață mărfurile care au considerat ei că sunt accesibile pentru buzunarul românului.

Simona Iacob





Official  
Licensed  
Product

Ubi Soft Romania  
Bd. Primaverii nr. 51  
Sector 1 Bucuresti  
tel: 231.67.69 fax: 231.67.66  
E-mail: sales@ubisoft.ro  
www.guillemot.com.



Guillemot

**Dorinta de a invinge**



## Lara-Film

Actrița a fost desemnată!

**D**upă luni de speculații, a fost desemnată în cele din urmă actrița din rolul principal al filmului Lara Croft scos de Paramount, în persoana Angelinei Jolie. Actrița, mai puțin cunoscută la noi, a reușit să se impună având concurențe printre gigantele Hollywoodului pe Demi Moore și Pamela Anderson. Conform previziunilor, filmările la *Tomb Raider - The Movie* încep în vară. Regia este condusă de un specialist al filmelor de acțiune, Simon West (*Con Air*). Rezultatul ar putea fi vizionat deja de Crăciun la cinema.

■ **FRUMUȘETE IREPROȘABILĂ**  
Actrița din rolul Larei, Angelina Jolie, a jucat ultima oară ca polițistă în thrillerul "The Bonehunter".

## Remake-ul lui Dune

Nou joc al planetei deșertului pe lângă miniserial?

**R**omanul lui Frank Herbert nu a inspirat doar două jocuri de strategie, ci a devenit un adevărat clasic, grație regiei lui David Lynch. Iată că *Dune - Planeta deșertului* va fi montat din nou, de data aceasta sub forma unui miniserial în trei părți. Actori ca William Hurt și Uwe Ochsenknecht vor asigura succesul producției TV. În paralel, se gândește și un nou joc PC, despre care nu există deocamdată informații. Ca gen al acestuia, ar intra în discuție RPG-ul sau chiar un joc de curse, în manieră *Star Wars*.



**GU OCHI ALBAȘTRI** În noua montare, care va fi vizionată la începutul lui 2001, Uwe Ochsenknecht joacă un rol principal.

# Atacul lui Bill Gates



Foto: Christopher Hootsway

La ora șapte dimineața, lumea era încă OK. Când șeful Microsoft, Bill Gates, și-a început mult așteptatul discurs despre proiectul de consolă X-Box la Games Developers Conference la matinala oră zece și jumătate, jurnaliștii și fotoreporterii ocupaseră deja Auditoriul Civic din San Jose, California. Întrebarea-cheie: Ce știe X-Box? Și ce se va întâmpla cu PC-ul ca platformă de joc? PC Games a fost pentru dvs. la fața locului.

**M**ăsurile extreme de securitate la Convention Center din San Jose: apariția lui Bill Gates a fost însoțită de controale severe la intrări, muștrări ale fotografiilor și cozi de așteptare lungi de mai multe sute de metri. Tensiunea era de înțeles. După ce s-a zâmbit la auzul sloganului "Microsoft knows Games" la E3 1996, având în vedere că oferta acestora de jocuri

era mai degrabă sărăcăcioasă, gigantul de software și-a extins în mod expres oferta. Cel târziu cu apariția lui Age of Empires, tuturor detractorilor le-a fost clar că Microsoft este un concurent care trebuie luat în serios în domeniul softurilor de divertisment. La patru ani după implicarea în această branșă, gigantul și-a propus și mai mult: cu consola de jocuri X-Box pe

care vrea să o lanseze pe piața mondială în toamna lui 2001, Microsoft vrea să atace Sony și Nintendo. Noua consolă este dotată cu un procesor Pentium III, care va avea un tact de cel puțin 600 MHz. Chipul grafic va veni de la Nvidia, producătorul lui Riva TNT, și are o frecvență de tact de 300 MHz.

"Există multe date care descriu

#### ■ A PREZENTAT UN X ÎN LOCUL UNUI N?

Va arăta oare varianta finală a lui X-Box în toamna lui 2001 la fel ca acest spectaculos studiu de design? Acest lucru îl vom afla abia în lunile următoare.

## Cunoștințe elementare

PC Games răspunde la cele mai importante zece întrebări referitoare la X-Box.

- **Când apare X-Box?**  
În toamna lui 2001.
- **Cât va costa X-Box?**  
Gates a anunțat un preț "conform condițiilor pieței" - din cauza aprigei concurențe în domeniul consolelor (Nintendo Dolphin, PlayStation2) acesta fiind între 200 - 250 \$.
- **Cine sprijină X-Boxul?**  
Electronic Arts, LucasArts, Eidos, Lionhead, Activision, Infogrames, Take 2, Hasbro și mulți alții, practic toți producătorii relevanți - bineînțeles în afara lui Sony și Nintendo.
- **Vor exista jocuri care vor apărea mai întâi pentru X-Box?**  
Cu siguranță Microsoft va încerca să publice unele jocuri exclusiv pentru X-Box - cum a făcut Sony cu *Tomb Raider* (a existat doar pentru PlayStation). Pe de altă parte, Microsoft nu are nici un interes în a neglija PC-ul Windows, ca platformă de jocuri. Jocurile exclusive de X-Box vor veni probabil de la specialiști pentru jocuri de consolă cum ar fi *Konami (Metal Gear Solid)*.
- **De ce se numește X-Box?**  
"X" se folosește în engleză și pentru "cross". Și exact asta este X-Boxul: o încrucișare între consolă și PC.
- **Se va menține designul cool al lui X-Box?**  
Nu. Carcasa scilpitoare de crom a fost prezentată ca prototip. Din punct de vedere tehnologic, o asemenea construcție nu prezintă greutăți. Dar materialele speciale și montajul corespunzător ar sparge calculele lui Microsoft.
- **Va putea ține pasul PlayStation 2?**  
Nu uitați: când X-Box va apărea pe piața europeană, PlayStation se va putea cumpăra deja de un an. Cei nerăbdători nu doresc să aștepte atât de mult, nu poate evita consola PlayStation.
- **Care sunt avantajele lui X-Box?**  
Aparatul oferă avantajele clasice ale unei console: nu se butează, nu există configurări complicate, nu are căderi de sistem. Dar: tastatura, modemul, mouse-ul și memoriile adiționale fac achiziția mai costisitoare.
- **Vor apărea mai puține jocuri PC din cauza lui X-Box?**  
Din contră: mulțumită transpunerii relativ ușoare, oferta va fi mai mare.
- **Vor rula jocurile PC și pe X-Box?**  
Nu - în ciuda arhitecturii tip PC, X-Boxul vă va refuza CD-urile și DVD-urile cu jocuri PC datorită formatelor proprii de date.

capacitățile acestui chip grafic. Mi s-a dat o cifră după alta, dar acestea sunt toate atât de impresionante încât am ajuns la un număr care le însumează pe toate, spune Bill Gates. Acest procesor grafic poate procesa un bilion de operațiuni pe secundă. Asta nu înseamnă un miliard, 10 miliarde sau 100 de miliarde. Sunt un bilion de operațiuni pe secundă. Și această capacitate depășește cu

mult toate produsele care există astăzi pe piață. De fapt, procesorul e cu trei generații înaintea chipurilor grafice care se utilizează la ora actuală în PC-uri." Pe lângă acestea, X-Box dispune de o memorie de 64 MB RAM. Aceste date în sine depășesc deja toate componentele utilizate în Sony PlayStation 2 (la ora actuală, cea mai modernă consolă pusă la dispoziție). Procesorul principal

## Datele X-Box în detaliu



**NU TOT CE LUCEȘTE E GROM!** Bayer, de la PC Games, ne spune cum stă treaba.

Ce e cu adevărat important? Thilo Bayer, expertul hardware al PC Games, analizează componentele-cheie ale X-Box-ului.



**Chip grafic:**  
Codname-ul chip-ului "NV25" ne dă indiciul: Aici se compun melodiile viitorului (GeForce este NV10). Specificările sună utopice, însă compresia texturilor și netezirea muchilor - rendering - (care nu le întâlnim la PlayStation 2) promit o calitate superioară. Rezoluția proclamată de 1.920x1.080 se poate atinge doar cu televizoarele US-HDTV, nu și prin sistemul PAL aplicat în Europa.



**Procesor special 3D:**  
Sound 3D, muzică MIDI, ba chiar și Dolby-Digital-Audio vor fi ascunse în X-Box. Însă nu ne vom putea bucura de acestea fără un echipament bun de sunet.



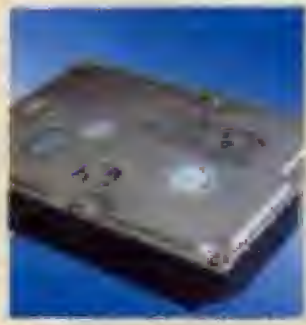
**Unitate 4X DVD:**  
Cantități imense pentru jocuri, calitate excelentă a sunetului și a imaginii la filme: cu un asemenea drive este posibilă redarea de înaltă calitate a filmelor DVD în camera de zi - nu mai aveți nevoie de un DVD-Player suplimentar.



**64 MB RAM:**  
Arhitectura unitară a memoriilor pentru CPU și chipul grafic nu ne bucură. Totuși, capacitatea dublă față de memoria lui PlayStation 2 ne promite o calitate mai bună a imaginii sau o viteză mai mare.



**Porturi USB pentru patru controlere:**  
Din păcate, acest port nu realizează o legătură USB standard. Nu se pot utiliza deci controlere PC. Pentru jucătorii în companie, cele patru porturi sunt în orice caz ideale. Jucătorii europeni ar putea să conecteze aici un modem care să asigure accesul la internet; și o tastatură ar fi ușor de închipuit.



**HDD de 8 GB:**  
Stagii ale jocului, nivele suplimentare sau demo-uri de jocuri direct din Internet - ceea ce lumea jocurilor PC cunoaște deja de mult, ar fi posibil și pe consolă.



**Procesorul de bază**

Cu cel puțin 600 MHz, CPU-ul X-Box este cel puțin

teoretic mult mai puternic decât cel al PlayStation 2. Jucătorii PC pot rămâne însă liniștiți: procesoarele din toamna lui 2001 vor ataca destul de sigur limita de 2 GHz.



**Ethernet de 100 Mbps:**

În America World Wide, Web-ul se accesează cu

placă de rețea plus modem prin cablu sau adaptor DSL. La aceste standarde, europenii vor visa și în anul 2001. Cum vor intra jucătorii noștri în rețea?

### Într-o comparație directă

	PC (TRIMESTRUL 3/2001)	X-BOX (TRIMESTRUL 3/2001)
Procesorul de bază	> 2 GHz	600 MHz
Procesorul grafic	> 300 MHz	300 MHz
Memorie	> 256 MB	64 MB
Spectrul memoriei	La RAM: 4,2 GB, la placa grafică: > 10GB/s	3,2 GB/s
Performanța poligoanelor	> 300 M/s	300 M/s
Rezoluție	1.600x1.200	1.920x1.080
Mediu de stocare	24x DVD, 40 GB HDD	4xDVD, 8 MB HDD
Capacitate spectru larg	Da	Da
Redare DVD	Da	Da

denumit de Sony Emotion Engine rulează "doar" cu 150 MHz, memoria are 38 MB, iar chipul grafic are o viteză de 150 MHz. Ca sistem de operare, X-Box va utiliza o versiune modificată a Windows 2000. Bill Gates respinge temerile cum că acesta ar ocupa prea mult spațiu din memorie. "Sistemul de operare vine bineînțeles de la Microsoft, spune Gates. Dar, în mod inteligibil, va fi un altfel de sistem de operare decât cele pe care le

utilizăm în celelalte aparate ale noastre. În X-Box se va utiliza doar miezul de la Windows 2000, pentru a face operațiunile de bază pe care le necesită consola la pornire." O inovație în domeniul jocurilor de consolă: X-Box dispune de un hard disk cu o capacitate de 8 Gb. "Aș dori să mai subliniez o dată această noutate în domeniu, de a avea deci un HDD, declară Gates. Nu poți pur și simplu ruga un jucător să aștepte în mijlocul jocului

până ce se accesează DVD-ul, se cercetează directorul și în cele din urmă se încarcă datele. Asta înseamnă că din punct de vedere al bogăției de detalii și al sunetului am fi limitați de memoria RAM a consolei. Este într-adevăr o limitare la designul jocurilor. Dar dacă dispunem de un HDD de 8 Gb, se pot încărca încontinuu noi date, fără ca jucătorul să realizeze măcar că se întâmplă aceasta. Spus mai simplu, la un joc de sport comentariul audio se poate sincroniza exact cu evenimentele din teren." Ca un alt motiv pentru utilizarea unui HDD, Bill Gates a invocat conectarea lui X-Box la Internet. Pe de o parte, va fi posibilă încărcarea unor demo-uri de jocuri, pe de altă parte, Microsoft dorește să realizeze lumi online de genul lui Asheron's Call. Pentru a demonstra capacitățile sistemului, Bill Gates a făcut o serie de demonstrații tehnologice (vezi tabelul de pe pagina următoare). La prototipul prezentat, care probabil nu corespunde cu aparatul final, este vorba de o carcasă mare, în formă de X, din tablă cromată, care prezintă în mijloc un "ochi de ciclop" (cu inscripția "Powered by DirectX"). În interior, un chip grafic care atinge momentan doar 10% din capacitățile versiunii finale.

Vrea oare Gates să facă concurență cu X-Box Jocurilor PC? Evident nu, căci și la dezvoltarea lui DirectX 8 angajamentul lui Microsoft este foarte mare. "Nu ne abatem de la planul nostru de a extinde Windows-ul, pentru a deveni o minunată platformă de jocuri", afirmă Gates. Pentru el, viitoarele componente standard ale unui PC sunt identificarea vocii și Webcam-uri care recunosc acțiunile jucătorului. "Acest gen de dezvoltare va avea loc cu siguranță pe PC-uri, deoarece hardware-ul PC-ului se dezvoltă continuu. Și dacă ne uităm la capacitatea HDD-ului și la procentajul legăturilor pe scară largă, aici avem multe posibilități. Fie că e vorba de Internet sau doar de a conecta oamenii între ei acasă, acest nou front va fi deschis de PC."

Christoph Holowaty  
Petra Maueröder  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

Pentru realizarea demo-urilor tehnologice, Microsoft a însărcinat un studio extern. Secvențele scurte ne arată clar puterea grafică și de calcul care se ascunde în interiorul lui X-Box.

## O punere în scenă reușită

Acestea sunt imagini din demo-ul oficial al X-Box. Ceea ce se cunoștea doar sub formă pre-procesată, este calculat și reprezentat aici în timp real - cel puțin așa susține Microsoft și studioul grafic Pipeworks.

### Grădină japoneză



Mai multe trasee ale camerei ne arată un lac cu lotuși din cele mai diferite unghiuri. Superb: reflecțiile apei.



În final apar stoluri de sute de fluturi.



După câteva zboruri deasupra lacului, insectele reproduc simbolul X-Box.

### Roboți de luptă



O mercenară adevărat pachet de mușchi iese dintr-un robot gigantic de luptă.



Amazoana face pași de dans, pe care gigantul de oțel îi imită în fundal.



Chiar și în zoom, detaliile cum ar fi plercing-ul amazoanei par foarte clare.

### Capcane de șoareci



Într-o încăpere se află sute de capcane de șoareci dotate cu mingi de ping-pong în loc de cașcaval.



O minge care cade în încăpere dezlănțuie o reacție în lanț a capcanelor de șoareci.



Demo-ul redă în mod impresionant simulația proceselor fizice în timp real.

### Birou



Perspectiva camerei ne arată biroul lui Bill Gates; pe monitor se rotește o carcasă animată de X-Box.



Pe bilele de metal ale acestui joc se reflectă întreaga încăpere într-o manieră corectă fizic.



Claritatea detaliilor e probată de zoom-ul acestei fotografii din vremurile fondării Microsoft.

# JOCURILE MILIO

RPG-urile online slujesc în mod evident comunicarea între popoare. Americanii se târăsc împreună cu francezii prin frunziș, iar englezii se cunosc tot mai bine cu asiaticii la clăpăceala zilnică de orkși. Numai europenii apar mai rar, lucru care sperăm că se va schimba în urma comparației noastre detaliate a celor mai bune trei oferte.

În ultima lună am făcut o statistică asupra jocurilor RPG online, cu care cititorii PC-Games intră în contact în mod regulat. Răspunsul cutremurător al 80% dintre aceștia a fost: Cu nici unul! E de neînțeles, căci calitatea programelor este impresionantă, iar costurile care apar încep să fie cât de cât suportabile. De unde atunci dezinteresul? Asherons Call, Everquest și Ultima Online nu sunt nici pentru excentrici și nici pentru experți în computere aflați în universuri paralele.

De la femeia de serviciu până la jucătorul profesionist, toată lumea poate să participe, fără excepție. Nu e nevoie de mare îndemănare, ci mai degrabă de un modem rapid, acces la Internet, plus o carte de credit; asemenea jocurilor normale RPG, apăreți într-o lume străină a aventurilor, ca o creatură fantastică - pitic, cavaler sau magician cu un nume țicnit, pardon! plin de fantezie. Numai că aici nu vă așteaptă păpuși de computer, ci oameni "adevărați". Începătorii caută ajutor la jucătorii cu experiență, pentru a avansa după fiecare duel cu o treaptă pe scara fitness-ului. Abia pe urmă au curajul să se lupte cu demoni, să caute obiecte prețioase în locuri părăsite și așa mai departe.



# ANELOR

**Doar 20% din cititorii noștri se ocupă de tema RPG online. De ce?**

Majoritatea participanților se adună de regulă în orașe, pentru a face schimb de materiale și a sta la povești. Este ca în chatrooms, doar că e mult mai colorat și mai variat. Ocazional, s-ar putea să mai întâlnești și chermeze, conferințe sau măceluri vânătoarești. Pe un server sau altul s-au întâlnit deja și demonstrații în masă, la care protestatarii și-au lepădat în mod simbolic veșmintele.

Atât despre lucrurile comune. Totuși, jocurile diferă între ele. Pe paginile următoare veți găsi punct cu punct căruia tip de jucător care program îi se potrivește, cum funcționează incursiunea și cât v-ar costa această distracție. Dacă în cele din urmă v-am trezit interesul, sarcina noastră va fi îndeplinită. La drum!

Daniel Ch. Kreiss  
t.a. Andrei Ritok-Scholsch



■ **OCOLUL PĂMÂNTULUI ÎN 80 DE MILISECUNDE.** Să mulțumim Internetului: am ajuns să organizăm jocuri de societate care cuprind continente. Fiecare pentru el, toți împreună.



# Care Joc e pentru dvs.?



#### ■ CA ÎN PURGATORIU

Aerul apăsător și căderile de tensiune nici nu intră în discuție la partidele LAN ale jucătorilor RPG online. Aceștia stau comod acasă.

## Asheron's Call

### Facts:

- Trei rase
- 500 expresii faciale
- 100 formule magice
- 200 tipuri de arme

### Filosofia:

Excelent pentru începătorii! La început, în Microsoftland nu veți fi înghițiți de monștrii corpolenți și nici nu veți fi suprasolicitat cu mii de misiuni complexe. Veți face o incursiune în viața cotidiană, adică vânat, cercetat și small talk. Fiind ușor de controlat și de înțeles, *Asheron's Call* este excelent pentru marea masă a începătorilor. Lună de lună, producătorul inițiază un eveniment care obligă populația la lucru în echipă.

### Începutul:

Individual sau automatic vă creați arcași, luptători cu sabie sau magicieni. Dacă doriți, puteți alege după gustul dvs. propriu frizura, culoarea ochilor și îmbrăcămintea alter ego-ului dvs. În continuare, drumul dvs. duce la o mică temniță cu funcție de tutorial, în care vi se explică pas cu pas controlul și desfășurarea jocului. Săgețile de pe podea au grijă ca la început să nu se rătăcească nimeni.

### Scopul:

Formați grupe de prietenie, cercetați zonele din jur, participați cândva la marile lupte.

### Paleta adversarilor:

Se extinde de la oameni de zăpadă caraghioși până la troli rafinați și creaturi agile din iad.

### Comunitatea:

Momentan, jucătorii răsăriteni sunt la Microsoft încă în minoritate, deși Microsoft afirmă că va marca unele servere pentru uzul în limbi străine. Totuși, în zilele noastre cunoștințele de engleză sunt foarte necesare, pentru a putea măcar înțelege cât de amabilă este comunitatea virtuală.

### Particularități:

Suprafața de joc este gigantică. Prin evenimentele introduse lunar în fundal, se dezvoltă o adevărată istorie a jocului, animând astfel aventurierii la un schimb intens de noutăți. Însoțitorii dau sfaturi.



**URȘI BĂTAUȘI** Mișcările monștrilor mai mari sunt destul de leneșe și ne amintesc de dansurile de exprimare din Weight Watchers Club.



## Everquest

### Facts:

- 12 rase
- 14 clase
- Peste 40 de capacități
- Patru clase de magie

### Filosofia:

Nimic nu se poate face singur. Deoarece în ritm secundar apare câte o creatură feroasă, care vrea să facă un cașcaval elvețian din toată lumea lui Sony, singuraticii nu au nici o șansă. Cine începe trebuie să-și procure niște prieteni puternici, garantându-se în schimb palpitații non-stop. *Everquest* se aseamănă cu un *Diablo* în 3D: luptați, vrăjiți, găsiți și vindeți obiecte. Diversitatea în cotidianul jocului rezultă din ideile organizatorice ale profesioniștilor.

### Începutul:

Încă în faza offline absolviți un antrenament care vă explică controlul și regulile. Ambele par mai complexe decât în *Asheron's Call*, lucru care îi disperă pe începătorii și-i bucură pe veterani. Și oferta personajelor este mai mare: orkși, semizâne, oameni și așa mai departe. Toate rasele la modă sunt reprezentate și pot fi definite, de exemplu ca druizi sau berserkeri. De asemenea, este decisiv și cărei zeități vă închinați: rea sau pașnică.

### Scopul:

Să ajungeți la pragul de vis 50 - prin lupte, antrenament și meditare.

### Paleta adversarilor:

Zei ai lumii de jos, gândaci de foc, zmei, inorogi, rechini - întâlniți tot ce se poate închipui.

### Comunitatea:

Există servere în limba engleză și germană, dar pe cele în limba engleză veți întâlni cel mai probabil personaje controlate de oameni. Aceștia se plimbă cu predilecție prin pădurile înconjurătoare. Contrar lui *Asheron's Call*, orașele sunt doar niște stații unde se rezolvă partea de comerț a jocului.

### Particularități:

Producătorul întocmește extinderi ale lumii de joc și înlătură neîncetat erorile. Mulțumită unor tehnicieni dotați, programul rulează mai stabil decât toate celelalte și este mult mai lipsit de bug-uri. Din punct de vedere comercial, are oricum cei mai mari succes.



**MAGAZIN MIXT** Pentru creaturile dvs. puteți găsiți denumiri inspirate, ca de exemplu Ukkadda.

## Ultima Online

### Facts:

- 48 de capacități
- 64 formule magice
- 13 metropole
- Două continente

### Filosofia:

Ni se dezvoltă o lume realistă. Aici se poate face carieră de cofetar sau de lăcătuș, se pot cumpăra sau vinde vile, se pot realiza lanțuri comerciale sau se pot duce războaie de magicieni. E cu siguranță posibil și ceea ce nu am mai amintit aici. Dar chiar din acest motiv începătorii se află în fața unor probleme mari. Iar faptul că până și vacile sunt mai puternice decât un începător înzestrat cu sabie nu simplifică deloc situația. *Ultima* este un adevărat microcosmos.

### Începutul:

Alter ego-ul este creat la celălți fie manual, fie automat. Părul și îmbrăcămintea sunt selectate dintr-o gamă. Tutorialul există doar sub formă scrisă, după care sunteți ca și aruncat în apa rece a unei metropole. Ce veți face aici în continuare rămâne la alegerea dvs. O excursie în sălbăticie, pe cont propriu, nu e totuși o idee bună. Unele din cele mai utilizate opțiuni sunt cerșetoria, lucrul sau vânatul de animale mici, în compania adulților.

### Scopul:

Construirea unui imperiu economic, dominarea ca mare vizir a unor teritorii, realizarea unui domiciliu propriu.

### Paleta adversarilor:

Întregul ansamblu de fantezie de la A la Z, care este cunoscut din seria *Ultima*. Pe lângă acestea, cei mai puternici se măsoară între ei.

### Comunitatea:

Și aici există servere în diferite limbi, dar dacă cereți aici ajutor veți primi de regulă răspunsuri stereotipe, cum ar fi "Prin capacitățile tale!". Uneori vi se înmânează și cadouri de primire foarte utile.

### Particularități:

Prin suplimentul "The Second Age", *Ultima Online* a căpătat dimensiuni gigantice și în același timp peisajul pare mai condensat cu case decât Manhattanul. Frumos: doar aici vă puteți încerca norocul pe spinarea unui cal.



**CADOU SAU NU?** După *Ultima IX* nu se mai pune întrebarea ce are Moș Nicolae în săculeț. Online este ceva special.

# Inscriere Dotare Costuri

## Asheron's Call

### Hardware:

Minimul este un Pentium 166. Noi recomandăm un P II 333 cu 64 MB RAM și accelerator 3D.

### Modem:

Deoarece toate serverele se află în America, ar fi ideală o conectare ISDN, care nu permite strecurarea prea multor erori. Însă în test ne-am putut baza pe toate modemurile de 56k.

### Prestatori:

La AOL și T-Online nu există diferențe calitative, ambele având legături transatlantice bune. La prestatorii mici depinde de partenerul transoceanic.

### Instrucțiuni:

Informații amănunțite privind instalarea și lumea de joc, pentru cei care doresc să se adâncească mai tare în materie.

### Instalare:

Îndată ce ați încărcat software-ul pe HDD, veți fi trimis pe Website pentru a vă face abonamentul. Jocul începe după auto-update.

### Perioada optimă de joc:

Seara și noaptea, când de partea cealaltă a lumii e zi și liniște desăvârșită. Interesul în creștere pentru AC ar putea să schimbe această situație.

### Costuri:

Primele patru săptămâni sunt gratuite, după care 9,95 \$ lunar, prin carte de credit. Această posibilitate de plată este preferabilă celei taxate la telefon. Puteți participa cât doriți.



AI CD-UL? De la prima vedere, Asheron's Call este foarte ușor de înțeles.

## Everquest

### Hardware:

Un P 166 cu o placă bună de 3D și 64 MB RAM este minimul, însă cu adevărat treabă nu face decât un P II 350.

### Modem:

Everquest este considerat cel mai nepretențios program în ceea ce privește rata de transfer. Totuși, se poate juca fără erori doar de la 56k în sus. Cu ISDN merge ca uns.

### Prestatori:

Important este doar să fie bune cablurile în direcția de peste Ocean. Vă merg bine download-urile din America? Atunci aveți lumină verde pentru joc.

### Instrucțiuni:

Vă explică pas cu pas cum să vă comportați în primele zile. Un supliment util pe lângă tutorial.

### Instalare:

Introduceți CD-ul, introduceți-vă numele și password-ul în lista membrilor, așteptați procedura de actualizare. În principiu, totul decurge perfect.

### Perioada optimă de joc:

Chestie de gust. Noaptea e plin de lume, ziua se găsesc mai ușor locuri izolate, pentru a da singur piept cu lumea monștrilor.

### Costuri:

Cei 9,89 \$ pe lună se pot reduce prin contracte pe lungă durată. Dar să vă fie clar: cine nu se poate abține cu Everquest își pierde noțiunea timpului, iar asta va bucura nespul Telecomul. Mijloc de plată: obișnuita cartelă din plastic.



CATEGORIA GREA Să sperăm că nu se va dărâma nimic sub greutatea atâtor opțiuni de meniu.

## Ultima Online

### Hardware:

Cu toate că și un P 200 cu 32 MB RAM rulează deja acest program, un P II 333 scoate maximul din el.

### Modem:

Ultima Online este copilul-problemă al familiei Internet. În orele de vârf, când serverele își ating limitele, toate legăturile mai slabe decât ISDN încep să dea rateuri sub greutatea datelor.

### Prestatori:

Se aplică următoarea regulă: cine se poate baza pe provider-ul său nu trebuie să se împrumute pentru se conecta prin cablu optic la Internet.

### Instrucțiuni:

Nici o întrebare nu rămâne fără răspuns, mulțumită suplimentului online detaliat.

### Instalare:

Ca și celelalte două, jocul se instalează și se actualizează singur, dându-vă posibilitatea abonării pe adresa [www.uo.com](http://www.uo.com).

### Perioada optimă de joc:

Doriți să vă întâlniți cu puținii europeni care participă la joc? Jucați seara. La orele mai înaintate se alătură profesioniștii și americanii.

### Costuri:

După o lună de probă, vi se decontează lunar câte 9,95 \$. La aceasta se adaugă nenumărate ore de telefon, dacă doriți să ajungeți cândva proprietarul unei case virtuale. Complexitatea își cere tributul și mai mult decât la Everquest.



SĂRBĂTOAREA MĂCELULUI Începătorii sunt fascinați de faptul că jucătorii se pot ataca între ei.

Pentru unii e un lucru important, pentru alții doar un amănunt ne semnificativ. Tehnica RPG-urilor a fost întotdeauna element de dispută.

# Tehnica

## Asheron's Call

Se găesc aici atât perspectiva proprie, cât și cea a persoanei a treia, dar majoritatea jucătorilor aleg ultima variantă. În pofida unei susțineri 3D, animațiile principale ale personajelor par cam neajutate la alergare sau luptă, iar texturile puțin spălăcite. Pe pagina suplimentară, peste o sută de expresii faciale diferite vă lasă gură-cască. Vă poate surprinde că un monstru se scarpină la obiectul cel mai prețios al șederii sau că o stafie își pune fața în palme.



■ **FRICA DE OMUL NEGRU?**  
Aceștia doi cu siguranță nu o simt. Nici nu mai întrebăm de ce își țin brațele pe cap.

## Everquest

Dacă grafica era copleșitoare deja la jocul principal, de data asta entuziasmul va fi fără limite: suplimentul care apare va realiza finisarea ultimă a opticii. De parcă ar mai fi nevoie... Mult superior concurenței, EQ exploatează deja în zilele noastre toate capacitățile acceleratoarelor 3D. Mișcările sunt line, vrăjile devin show-uri laser, muchiile sunt netede. Însă aceste calități pot fi savurate doar în modul full screen, pe care nimeni nu-l activează până nu stăpânește pe de rost toate comenzile prin tastatură. Perspectiva proprie este și ea populară.



■ **PAS CU PAS**  
Din punct de vedere grafic, EQ se îndepărtează tot mai mult de concurență: suplimentul este un adevărat răsfăț al ochilor.

## Ultima Online

Se zice că frumusețea vine din interior. Din păcate, acest lucru însă n-o să-i satisfacă pe jucători, căci *Ultima Online* pare spălăcit. Că vă place să vă vedeți personajul într-un unghi de sus sau altfel, e chestie de gust. La urma urmei, așa vă puteți orienta cel mai bine. Dar un 2D plat? Într-adevăr, a sosit timpul pentru anunțata continuare a jocului. La acestea se mai adaugă o animație greoaie, culori de benzi desenate și un soundtrack de cimpol. Nesatisfăcător!



■ **NOROCUL LUMII**  
În nici un alt joc nu este posibilă achiziționarea cailor. Nu numai că arată bine, dar scurtează efectiv durata călătoriilor.

# Concluzie



**UN PETIC DE CULOARE** Cel mai mare pericol în Asheron's Call ar putea fi insectele împinse de instincte.

Ați comparat pagină cu pagină, ați făcut paralele și încă tot nu aveți habar care joc să-l instalați pe HDD? Aplicați regula lui Pinocchio: tot înainte de-a lungul nasului.

Asheron's Call este respectabil tehnic, dar nu poate mulțumi toate cerințele unui RPG-ist fanatic. În schimb cei care se joacă doar ocazional în timpul liber îl pot încerca fără nici un risc. E limpede: începătorii trebuie să vadă jocul lui Microsoft pe primul loc, ca pe cea mai bună alternativă.

Dacă vă simțiți însă predestinați unor fapte eroice mai acătării, atunci ar trebui să alegeți Ultima Online sau Everquest, care se măsoară pe două planuri. Cel tehnic este dominat de Everquest. Ultima în schimb a reușit să



**HOME SWEET HOME** Avantajul spațiilor proprii din Ultima Online: puteți ține ședințe de spiritism și sacrifica fecioare.

## Ce urmează

Care sunt proiectele la care se lucrează sau care se finisează momentan. Seria RPG-urilor online se va menține și anul următor.

Și iată că mai vrea cineva o felie din tort: firma iEntertainment Network, cunoscută înainte sub numele iMagic, lucrează la *The Eternal City 3D*, un joc promițător care va apărea deja la sfârșitul anului. La baza conceptului stă vechea Romă, de unde putem deduce că veți participa la întreceri de care și lupte de gladiatori. Mizele jocului vor fi cinstea politică, conștiința civică și puterea militară. Se pregătește și o versiune Linux.

Nu s-au avansat încă date exacte despre Ultima Online 2. Este clar că toate tradițiile precursorului vor fi continuate. O adevărată revoluție însă va avea loc în ce privește grafica. Chiar și jocurile single player actuale în 3D vor fi depășite. Dar putem da crezare unor asemenea informații, după apariția lui Ultima 9? Imagini ale jocului încă nu sunt disponibile. Ceea ce vedeți alăturat ține de o lucrare mai veche.



realizeze o lume artificială cu o societate integral funcțională, de la brutar până la rege. Rămâne să hotărâți dvs. care vă sunt prioritățile. În caz că nu sunteți decisi, căutați în fiecare zi oferte de

probă. Adresele corespunzătoare sunt: [www.zone.com](http://www.zone.com), [www.everquest.com](http://www.everquest.com) și [www.uo.com](http://www.uo.com).

Daniel Ch. Kreiss  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



**BULIMIE** Suntem convinși că acest domn amabil din Everquest vrea doar să cerșească mâncare, abia de mai are piele pe el. De ce să nu-și taie o felie din noi?



Ce spuneti?

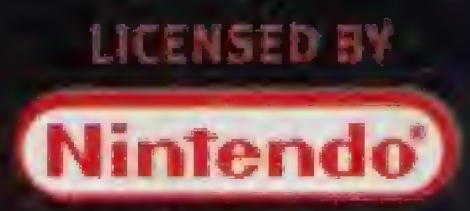
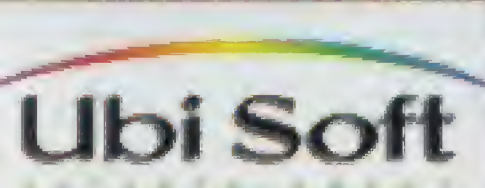


Completați talonul din revistă și trimiteți-l pe adresa redacției până pe data de 15 iunie, având șansa de a câștiga un joc Rayman 2 din partea firmei Ubi Soft.

Tombola

# RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE



PAL VERSION

# O arenă pentru eroii

De la publicarea lui *Diablo*, Battle.net-ul lui Blizzard a devenit cel mai frecventat serviciu de Internet al jucătorilor online. În acest forum gratuit se întâlnesc clanuri, se discută turnee de luptă sau se întocmesc topuri mondiale. Dar asta nu este totul. Blizzard mai are în acest an planuri mari cu Battle.net.

Până nu de mult, pe Battle.net nu se puteau întâlni decât hiturile lui Blizzard, *Diablo* și *StarCraft*, respectiv CD-ul suplimentar *Brood War*. O dată cu *WarCraft 2*, un nou joc clasic intră în această companie selectă. Nou în această ediție specială este că în Battle.net vă puteți întâlni cu până la opt tovarăși de luptă la un măcel de orkși. Unele inovații țin să facă acțiunea mai atractivă, lucru absolut necesar în cazul unui joc ca *WarCraft 2*. OK, e un joc clasic, dar la o adică are deja patru ani, așa că e orice, numai actual nu. Pentru foștii maniaci de *WarCraft*, s-a inclus un sistem mondial de topuri, peste 100 de hărți autorizate și perfect echilibrate de Blizzard, un chat integrat și șapte moduri diferite. Printre altele, se oferă astfel diferite moduri de joc, cum ar fi lupte pentru înscrierea în top, fiecare împotriva fiecăruia, campanii în echipă și misteriosul Iron Man, la care puteți participa doar după ce ați înscris un anumit punctaj în topul mondial. Se mențin dubii dacă are într-adevăr sens o ediție Battle.net a unui joc de patru ani. Bineînțeles, și în acest caz se beneficiază de serviciile online ale lui Blizzard: legături fără probleme cu



■ **TOPIȚI DUPĂ EL**  
Diablo 2 din imagine face parte din acele jocuri a căror apariție pe Battle.net este așteptată cu nerăbdare.



**CLASAMENTUL MONDIAL** Aici jucătorii Warcraft pot trece în eternitate.

serverul, jocul se desfășoară repede și stabil, multe bonusuri și opțiuni.

În același timp, este evident că reprezentanții mai noi, cum ar fi de exemplu *Brood War*, nu numai că au o grafică mai bună, ci dispun și de o atmosferă mai consistentă și de o complexitate mai mare.

Total diferit însă este cazul lui *Diablo 2*. Aici comunitatea online abia așteaptă să se confrunte cu luptători, vrăjitori sau amazoane. Nu e de mirare, și în timpul lui *Diablo* evenimentele mai palpitante aveau loc pe Battle.net. Și aici Blizzard va introduce o serie de noutăți care vor atrage atenția: pe lângă un top prelucrat, prin care numele acestor exorciști devin nemuritoare, jucătorii se pot din nou uni în grupuri, pentru a îndeplini împreună toate misiunile care se găsesc pe modul single player. Funcția automată de salvare are grijă ca jucătorul să nu fie nevoit să o ia de fiecare dată de la început. Personajul selectat împreună cu punctele sale de experiență și misiunile sale deja îndeplinite este salvat de Blizzard și pus din nou la dispoziție la reluarea jocului. Un alt neajuns l-au constituit deja din prima parte a lui *Diablo* cei care utilizau cheaturi. În Battle.net-ul prelucrat de Blizzard, aplicând nenumărate măsuri de siguranță, încă necunoscute, nu mai au nici o șansă participării care dobândesc valori de caracter nereal de mari sau care își cumpără prin cheat-uri un loc în clasamentul mondial.



**OPERA SPAȚIALĂ** În continuare foarte îndrăgit de fanii de pe Battle.net este StarCraft. După apariția Add-On-ului Brood War, acesta a evoluat semnificativ din punct de vedere al jocului și al graficii.

**Că e Diablo sau StarCraft, Battle.net rămâne în continuare cel mai îndrăgit serviciu online al fanilor.**

*StarCraft* sau *WarCraft 2* - pentru toate jocurile din Battle.net sunt valabile următoarele: cine nu are cunoștințe prea bune de engleză, dar cunoaște o altă limbă de circulație mondială, are la dispoziție și alte servere. Cel mai frecventat este aici *StarCraft*, dar cu siguranță veți găsi și câțiva parteneri potriviți pentru o partidă de *Diablo*. Hotărâtoare este perioada în care vă conectați. Pe serverele mondiale mai tot timpul e un haos de jucători. Majoritatea europenilor îi întâlniți după ora 19.00. După ora

22.00 rețeaua este supraîncărcată, se îngheșuie tot mai mulți jucători. Mai ales posesorii unor modemeuri convenționale vor întâmpina la aceste ore probleme cu viteza de transmisie a datelor.

Andreas Sauerland  
t.a. Andrei Ritok-Schtsch



**ÎNTĂRZIAT** Cu patru ani după apariția lui Warcraft 2 s-a realizat o versiune care face posibile luptele și pe Battle.net.



**SET DE CONSTRUCȚIE** În setul care îl primiți împreună cu ediția Battle.net a lui Warcraft 2 se găsește și un editor cu care chiar și începătorii își pot crea cu ușurință propriile hărți.

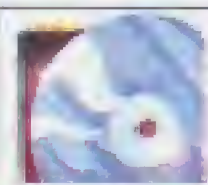
# Luptându-se cu Staruintă

Deoarece foarte mulți jucători și-au manifestat interesul pentru Add-On-urile gratuite, luna aceasta vă prezentăm suplimentele la cele două hituri ale genului, Unreal și Unreal Tournament.

Când în vara lui 1999 *Unreal* și-a sărbătorit prima zi de naștere, jucătorii au trebuit să se mulțumească la acest shooter de căpătâi cu câteva modificări mici ale jocului, așa-numiții mutators, și cu un singur MOD adevărat. Față de remorcile pline de Add-On-uri la *Quake 2* al lui id softwares, indexat în toată Germania, datorită violenței sale, și față de hangarele pline cu MOD-uri, hărți suplimentare și modele pentru *Half-Life* de la Valves, această situație a fost destul de stânjenitoare pentru Epic, producătorul lui *Unreal*.

După apariția turneului de shooteri *Unreal Tournament*, situația s-a îmbunătățit: sute de hărți noi, parțial originale, zeci de mutators, precum și câteva MOD-uri promițătoare îmbogățesc dotarea de bază a arsenalului de moduri de joc. Pe următoarele pagini vă prezentăm cele mai îndrăgite programe, hărți și arme suplimentare ale comunității jucătorilor.

Peter Kusenberg  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



**PE CD-ROM!**

Aici găsiți MOD-uri selectate și hărți speciale.

#### ■ MĂCEL SCOTIAN

Una dintre cele mai minunate și interesante hărți este Braveheart.



# Fără doar și poate

Fiind una dintre cele mai vechi și mai îndrăgite MOD-uri, U4ever este acum disponibil și pentru Unreal Tournament.

## PE SCURT

**Ce vrea să însemne acest nume?**

Potrivit producătorului, U4ever prelungeste satisfacția la joc până la nesfârșit. Cel puțin până la apariția lui Unreal 2, acesta se va bucura de mare interes.

**Ce legătură are M.C. Escher cu U4ever?**

Artistul olandez (1898-1972) a creat printre altele picturi cu o perspectivă bizară. În harta U4ever "Relativity" jucătorii vor întâlni o tridimensionalitate de acest gen și vor urca scări care nu duc nicăieri.

Contrar celor aproximativ o sută de MOD-uri și Mutators, pachetul echipei U4ever constă dintr-o sumă impresionantă de modificări ale regullor, hărți, arme noi și modele de jucători. Sunt posibile chiar și partidele offline împotriva botșilor.

Skaarjii construiesc o serie de mașini pentru a cerceta universul în căutarea unei regine noi. Din nefericire, acest proces are ca efect secundar apariția unor creaturi nepoliticoase în atmosfera planetei Skaarj Na Palia. Bineînțeles, nu e neapărat nevoie de un story pentru un supliment multiplayer, însă povestea de fundal ne arată cât de entuziasmată a fost echipa care a realizat acest produs gratuit. Designul celor aproximativ 20 de arme noi ne taie pur și simplu respirația: cu așa-numitul shrinker, adversarii pot fi închiși într-o bulă explozivă de heliu, cu freezer-ul aceștia pot fi congelați pentru a-i putea apoi măcelări mai ușor. Expansiunea originală a jocului care există deja într-o versiune funcțională pentru Unreal Tournament mai e întregită de hărți și modele noi. În cazul lui Unreal, MOD-ul poate fi jucat fără probleme în modul single player.



**PARATRĂSNET** Satisfacție garantată - săbii laser, arme congelatoare, băghete de fulgere.



**SUS PE SCĂRI, JOS PE SCĂRI** Harta Relativity a avut ca nași picturile lui M.C. Escher.



**KICK ASS** Armele cool de science-fiction, efectele sclipitoare și hărțile reușite vă procură prin Unreal Forever o senzație specială de joc.

## Jihad (MOD)

Apărați templul. Cu orice preț!

**Cavaler templier sau invadator al templelor? Jihad se dovedește a fi o extensie foarte originală, cu o motivație pe termen lung.**

În funcție de arhitectura hărții, trebuie să căutați o perioadă până să găsiți templul. Aici acționați maneta de control și așteptați apariția primilor adversari. Împreună cu partenerii dvs. veți lupta împotriva echipei adversare și încercați să apărați o anumită perioadă templul. Dacă reușiți să rezistați până la expirarea perioadei, toți adversarii dvs. vor fi nimiciți printr-un fulger divin și toți coechipierii dvs. primesc câte un frag. Selectarea hărții potrivite are o importanță extraordinară în Jihad, deoarece aici sunt mai potrivite hărțile CTF extinse pentru până la 16 jucători decât micile scenarii DM.



**DE NEGREZUT** Cu toate că adaptarea pentru Unreal Tournament se află încă în faza beta, cu această versiune neterminată sunt posibile partide stabile, care merită o privire.

# Aici nimic nu este sfânt

Tunurile cu plasmă le căutați aici în zadar, căci jocul Serpentine pune accent pe o lume cât mai reală.

## PE SCURT

### Ce înseamnă Serpentine?

Asemeni drumurilor montane care poartă același nume, și aici trebuie să șerpuiți prin niște coridoare foarte înguste.

### Ce au de fapt atât de deosebit filmele lui John Woo?

Regizorul filmelor de acțiune a devenit cunoscut prin producții având o coregrafie impresionantă, scene de acțiune regizate artistic și mesaje existențiale.



**NIMERIT DIN PLIN** Alergați printr-un univers paralel, cu arme realiste.

**În timp ce mulți jucători Unreal apreciază armele fantastice, există și din aceia care preferă mai degrabă arme reale, cum ar fi un Remington sau un Colt.**



**GOTCHA!** Cu hărți ca warehound ale MOD-ului satisfacția este garantată.

**S**erpentine corespunde mai degrabă lui *Counter Strike* pentru *Half-life*: un MOD care dorește să ofere senzații aproape de realitate, renunțând la Flak Cannons și la hărți de navete spațiale.

Producătorii sunt mari fani ai filmelor de acțiune a la *Hard-Boiled*, seria senzațională a regizorului din Hong Kong John Woo. Colturi, carabine și mitraliere conferă senzația participării la acțiunea unui asemenea film. Hărțile Serpentine pot fi utilizate. Majoritatea deathmatch-urilor sau hărților CTF pot fi folosite excelent în duelurile de pe rețea. În aceste lupte, adversarul poate fi doborât cu câteva focuri, fiind necesar un timing exact și bineînțeles o cooperare bună în echipă.



**ÎN BĂTAIA PUȘTII** Un țintaș își alege aici victima. Campingul nu este deloc interzis în Serpentine.

## Glosar

În cele ce urmează, descriem câteva din cele mai utilizate prescurtări

- **MOD** Din eng. Modification = modificare; o extensie în toată firea a unui joc contrar unui => mutator
- **Mutator** Întregirea unui joc, schimbarea regulilor. De exemplu în mutatorul de UT se luptă exclusiv cu Shock Rifle.
- **Camping** Pândirea campurilor adversare. Camperii nu sunt bineveniți, doar în MOD-urile tactice ca Serpentine
- **Bots** Figuri de joc controlate de computer, care simulează jucătorii "adevărați" din carne și oase.
- **Flak Cannon** O armă excelentă cu două funcții în Unreal și Unreal Tournament.
- **CTF** Capture the Flag. Mod de joc în care, ca membru al unei echipe, trebuie să acaparați steagul din tabăra adversarului.
- **DM** Deathmatch. Toți contra toți. Cine colectează cele mai multe => Fraguri câștigă.
- **Frag** Dacă un adversar este ciuruit, făcut bucăți, pistolarul primește un Frag, deci un punct.

# Soul Harvest

Acest mutator i-ar fi pe plac chiar și lui Satan.

**Capturarea sufletelor poate deveni o preocupare amuzantă, cel puțin cu unul din cele mai nostime mutatoare UT.**

**O** partidă de UT cu mutatorul Soul Harvest creează dependență: după ce v-ați acomodat cu regulile neobișnuite, nici nu veți mai dori să încercați alte variante de joc. Asta pentru că punctele nu se atribuie pentru uciderea adversarilor, ci pentru colectarea sufletelor acestora. Dacă ați frag-uit un adversar, sufletul acestuia îi părăsește corpul și plutește până ce îl colectează un alt jucător. Asta înseamnă că puteți colecta nu doar sufletele pe care le-ați eliberat dvs., ci și pe cele ale unui adversar doborât de partenerii dvs. Strângerea sufletelor se desfășoară la fel ca și colectarea muniției sau a armelor.



Rank: 1 / 6  
Spread: +16

**GO TO HELL!** Sufletele adversarilor dvs. trebuie repede prinse, înainte de a o lua spre Ceruri. Bineînțeles, pot fi colectate și victimele coechipierilor.

# Contraatac involuntar

Asemenea modului Half-Life, Counter Strike Infiltration pentru Unreal sau UT se adresează mai ales tacticienilor

## PE SCURT

**Când va fi publicată versiunea finală?**

Momentan, producătorii sunt preocupați de eliminarea erorilor din meniul browser-ului de server, dar până la începutul lui mai *Infiltration* ar trebui să devină istorie.

**Prin ce se deosebește *Infiltration* de *Serpentine*?**

În *Infiltration*, realismul este și mai convingător decât în modul *Serpentine*. Aici se trage și se moare ca în realitate.



**CA ÎN REALITATE** Adversarii pot fi eliminați și cu arme convenționale. Doar că aici schimbarea unui încărcător poate dura mai mult.

Pentru comparație, shooter-ele tactice de tipul lui *SWAT 3* sunt mai apreciate decât cea mai apreciată înghețată. *Infiltration* este cel mai cunoscut mod în care strategul hobby își poate folosi Beretta.

*Infiltration* se află în continuare în faza beta, însă aceasta, începând cu versiunea 2.7 pentru UT, este aproape perfect stabilă. Pe lângă

noile hărți, cele mai mari schimbări s-au făcut la designul armelor. Unele modificări s-au operat pentru ca luptele să pară și mai realiste. Ca în *Counter Strike*, puteți intra în diferite roluri și puteți face mai grea viața adversarului, intrând în rolul unui expert în materiale explozibile. Jucătorii în echipă vor fi cu siguranță mulțumiți de acest mod, iar fanii duelurilor ieșite din comun vor duce dorul unui Flak Cannon.

## UT BonusPack

Încercați modelele și arsenalul funcțiilor suplimentare.

Trei modele, șase mutators și unsprezece hărți: pachetul suplimentar oficial și complet gratuit oferă fanilor UT o mulțime de noutăți, care sporesc și mai mult satisfacția jocului. Interesați sunt mai ales mutators, care conțin câte o rună nouă, cu ajutorul căreia vă puteți îmbunătăți capacitățile de luptă și de apărare. Cu runa de răzbunare aveți posibilitatea ca după respawning (renașterea într-un punct dorit al hărții) să dispuneți de toate armele și update-urile echipamentului colectate anterior. Modelele sunt și ele mult mai diversificate decât cele ale versiunii standard.



**BLUE MONDAY** Cu runele corespunzătoare vă simplificați misiunea de patru ori.

# Febra vânătorii online

Head Hunters și Scavenger Hunt îi fascinează mai ales pe puritanii CTF

**De ce trebuie eliminați zeci de adversari pentru un steguleț? La Scavenger Hunt e vorba de mai mult.**

**S** Cu puțin timp în urmă, fanii au putut savurarea unui mutator special pentru CTF: în Scavenger Hunt există o mulțime de flag-uri care au valori diferite. Dacă puneți mâna pe un steag de 10 puncte și îl aduceți în tabăra proprie, veți primi zece puncte. Similar, pentru unul de 50 de puncte veți primi punctele corespunzătoare. Este posibilă de asemenea strecurarea unui flag negru în tabăra adversarului, lucru care se răsplătește tot cu 50 de puncte. Steagurile sunt plasate ca în modul Domination, în puncte strategice ale hărții, generând astfel întâlniri palpitante. Nu numai jucătorii lui Q3A își vor găsi satisfacția cu acest mutator

caraghios, comparabil cu *Capture the Car*: în cele 100 de hărți Domination cunoscute puteți folosi checkpoint-urile și în alte scopuri, de exemplu ca sacrilegiu cu capetele colectate ale adversarilor. Pe acestea le furați de la adversarii dvs. și le duceți cât se poate de repede la cel mai apropiat altar, pe care îl împodobiți cu căpățânile măcelărite, ca și cu niște bostani de Halloween. Cine a colectat cele mai multe capete până la sfârșitul jocului primește o recompensă corespunzătoare, sub forma închinării în fața dvs. a învinsului.



**NU S-AR PUTEA PUȚIN MAI MULT?** Stegulețele poartă valori diferite.



**HALLOWEEN** Capetele dobândite trebuie dușe la altar.



# Este timpul experimentelor

## PE SCURT

### Există și simși goi?

De ceva timp pe site-ul [www.mindspring.com/~jakyahl/Sims](http://www.mindspring.com/~jakyahl/Sims)

### Se poate vorbi despre o existență după moarte a simșilor?

Despre casele celor decedați se nasc tot felul de legende...

Simșii, cu relațiile și cu războaiele lor între vecini, se extind ca un virus. Oră de oră se cresc copii, se petrece, se experimentează. Ce se va întâmpla când jucătorii vor fi pus deja toate tipurile de faianță și vor fi văzut toate televizoarele?



**SCHIMB DE TAPET** Pereți ca aceștia se realizează conform gustului propriu.



**CONTRACT DE IMPORT** Instalarea noilor case este simplă: ajunge un singur clic.

**M**aterial nou! Lămpi, tapete, mochete, mobilier, figuri și clădiri în exces - extra-urile pentru simși sunt realizate atât de producătorul Maxis, cât și de uriașa masă a fanilor, care produc ca pe bandă rulantă texturi de Spiderman, Bill Clinton sau Elvis. Însă acest schimb de idei are loc exclusiv pe Internet. Dacă în apropierea dvs. nu se află un furnizor de acces la autostrada informațiilor, la acestea nu aveți acces. Doar că dețineți CD-ul nostru din revistă, pe care am adunat luna această un număr rezonabil de materiale suplimentare și scule cu care fiecare își poate crea propriii simși. Pentru instalarea suplimentului, nu trebuie decât să lăsați fișierul ales. Acesta identifică automat adresa la care e instalat programul principal și se încorporează în



**SNOB AS SNOB CAN** Dezbatere despre pacea mondială ținută în baie, la lumina plăcută a noilor lămpi de pe perete. Să tot duci o astfel de viață.



**VILLA ROSA** Casele suplimentare seamănă mai degrabă cu un palat dotat cu spații de fitness și piscine. Cu bani suplimentari se poate experimenta.

acesta.

În cercurile Sims va face cu siguranță mult haz banditul cu un singur braț. Realizat în stilul anilor '50, el își petrece majoritatea timpului printre articolele din magazine, dar devine foarte repede dependent și de aceea costă o sumedenie de bani. Ce se întâmplă dacă tătucul șomer strică mai mulți bani la automate decât câștigă mama? Și ce se întâmplă când copiii prostuți încep și ei, inconștient, să se joace? Sunteți așteptat de multe combinații, care trebuie încercate. De asemenea, vă oferim creșterea numerică a membrilor familiilor învecinate, adică un potențial mai mare de conflicte, și cinci vile terminate, cu familii bogate cu tot. Suplimentul se întregeste cu modele

noi pentru colecția de lămpi și cu figuri Sims inedite.

Trebuie să vă dați puțin mai multă silință pentru a realiza ceva utilizabil cu facelifter-ul și cu homecrafter-ul. Cu ajutorul primei aplicații puteți modifica la toți simșii lungimea nasului, de exemplu, le puteți deforma capul, crea o bărbie dublă, mări ochii sau îngroșa buzele, adică ceea ce până la ora actuală face doar chirurgia estetică. Homecrafter-ul oferă în paralel posibilitatea creării modelelor proprii de tapete, mochete, gresii și faianțe, care pot fi introduse apoi prin câteva operațiuni simple în joc. Și veți vedea că după primele încercări manipularea acestor instrumente se impune cu necesitate. În curând veți testa ce se

## Montaj facial

Cum ar putea Verona Feldbusch să se introducă în joc. Ei bine, teoretic...



De pe [www.thesims.com](http://www.thesims.com) ar trebui să-și încarce versiunea actuală a Simshow, cu indicațiile alăturate acestuia. Aici i se va explica pas cu pas unde se găsesc fișierele portretelor și ce trebuie făcut cu ele.



Într-un program de grafică ar trebui să deschidă imaginea proprie și o textură existentă cât mai asemănătoare, pentru a le combina între ele.

În încheiere, ar mai trebui doar să găsească un corp potrivit pentru fața ei frumoasă. Figurile terminate se introduc în joc printr-o simplă apăsare pe buton.

### Înșă:

Nu numai Verona ar întâmpina în practică dificultăți. Pe de o parte, la sfârșit texturile trebuie denumite după un cod dificil. Pe de altă parte, combinarea imaginii cu o textură existentă este foarte anevoioasă, trebuind să se țină cont de valorile culorilor, de raportul de dimensiuni și formatul fișierelor.



întâmplă cu un sim dacă-i luați scara de la piscină sau cum își pot petrece timpul opt simși într-o încăpere fără uși și ferestre, bând cafea și mâncând prăjituri. În cele din urmă, poate veți constata că figurile decedate își bântuie casele, sub formă de stafii. Cine știe...

Daniel Ch. Kreiss  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



Warren Spector



Demis Hassabis



Larry Holland



Chris Sawyer



Adrian Smith



Al Lowe



Peter Molyneux



Sid Meier



Richard Garriott



Bruce Shelley



John Romero



Chris Roberts



Dave Perry

# Primul pas spre succes

În urma anunțului nostru din numărul anterior, au răspuns o mulțime de cititori. Luna aceasta vă prezentăm primele trei idei promițătoare și reacțiile specialiștilor genului respectiv. Se așteaptă în continuare ideile cititorilor, care desigur au ceva de spus.

**A**valanșa scrisorilor a adus Apoștașul în pragul disperării. Cititorii fie că au prezentat concepte ce dezvoltau ideile de bază doar pe pagina a zecea, fie că au trimis descrierea unei întregi serii pe o jumătate de pagină. Calitatea ideilor diferă însă în funcție de osteneala cu care a fost făcută prezentarea respectivă. Aceași experiență au încercat-o și giganții jocurilor, când li s-a pus pe masă, cu câțiva ani în urmă, conceptul hitului RTS *Commandos*. Idelle fundamentale ale acestui cu

totul deosebit joc de strategie au fost așternute pe o singură pagină de DIN A4. Contractul jocului fraților Javier și Ignacio Perez a fost refuzat de toate casele de soft europene. Doar Eidos le-a dat o șansă partenerilor săi de afaceri (cei doi livrează, printre altele, produsele Eidos în Spania). Riscul a meritat: numărul unu al tuturor topurilor, cu peste 800.000 de exemplare vândute în lume, a devenit din conceptul de o pagină unul dintre jocurile cu cel mai mare succes.

## Sirius X

Libertate absolută pe câmpul de luptă.  
Un vis sau un coșmar?

### Titlul de lucru:

Sirius X - Înaintarea Infanteriei în spațiu

### Gen:

Multiplayer. Combinație între RTS și diferite simulații.

### Grafica:

Engine 3D. Întregul joc utilizează același engine grafic, indiferent că jucătorul se deplasează pe jos, că stă într-un blindat sau că dă doar comenzi. Toate traseele trebuie străbătute în timp real, urcarea într-un vehicul idem etc.

### Desfășurarea jocului:

Două fracțiuni se luptă pe un câmp futurist de bătălie, toți jucătorii participând ca soldați în conflict, cu excepția unuia. Acesta preia conducerea echipei sale și urmărește acțiunea pe o hartă strategică. Soldații văd împrejuririle ca într-un 1st person ego-shooter, din perspectivă proprie și se pot deplasa liberi. În bază, soldații se pot lăsa instruiți spre a deveni specialiști (dacă baza dispune de centrele respective de instruire) și pot astfel conduce blindate, elicoptere, avioane de luptă sau roboți. Liderul echipei exploatează materiile prime, dezvoltă baza și dă soldaților (adică coechipierilor săi) indicații în lupte. Soldații și liderul comunică fie printr-un transfer de sunet, fie printr-un registru prestabilit de semnale. Astfel, soldații sau piloții pot cere, de exemplu, muniție sau sprijin medical.



Thomas Halberkann

17 ani  
funcționar bancar  
Idee pentru Sirius X -  
Înaintare în spațiu



Bernd Lehahn

Este designer și programator la Egosoft. A participat printre altele la realizarea unor jocuri PC, ca Imperium Romanum și X-Beyond the Frontier.

### Părerăa lui Bernd Lehahn:

Elementele propuse ale jocului sună foarte interesant, dar la realizarea unor puncte anticipez unele neajunsuri. Ideea de a adăuga unităților de sol avioane de luptă generează probleme, din cauza sferelor de acțiune diferite. Dimensiunile câmpului de joc ar trebui potrivite sferelor de acțiune a unităților respective. Dar un avion de luptă trece cam repede pe lângă întreaga infanterie, iar dacă dispersați luptătorii pe o rază care ar deveni propice unui avion, aceștia ar trebui să se deplaseze ore întregi până la adversar. Mi se pare interesantă însă ideea de a arăta unitățile diferite din perspectiva corespunzătoare fiecăreia. Faptul că acestea să fie realizate cu același engine mi se pare mai puțin important. Doar controlul și atmosfera trebuie să fie unitare. Ideea fundamentală de a combina genuri diferite într-un joc complex, cu mai multe opțiuni pentru jucător, este în orice caz bună și dă spațiul necesar unui adevărat gameplay.

# GET an făcut pos im

## Survive

Ideea de bază a acestui joc este că a fi animal sălbatic poate deveni incomod.

### Titlu de lucru:

Survive

### Gen:

Engine 3D cu areale imense.

### Grafică:

Engine 3D cu areale imense.

### Story:

Jucătorul intră în pielea unui animal și îl controlează prin mediul acestuia. Acțiunea se desfășoară în ecosistemele corespunzătoare: leul în savană, peștele într-un fluviu sau în largul mării. Sunt simulate toate aspectele vieții și supraviețuirii: mâncatul, luptele teritoriale, reproducerea, moartea etc.

### Features:

Jucătorul își controlează animalul din perspectiva proprie, organele de simț specifice având un rol însemnat. O muscă din bucătărie percepe altfel lumea decât un cal. Un rechin dispune de alte simțuri decât o balenă. Pe lângă acestea, libertatea de acțiune a jucătorului este în unele situații limitată pentru a simula comportamentul instinctiv al animalului respectiv și a împiedica jucătorul să dobândească un avantaj prin inteligența proprie.

### Scopuri:

Misiuni gen "Cucerește un teritoriu" sau "Împerechează-te și crește-ți pui". În campanie se parcurge întreaga viață a unui animal, de la naștere până la moarte.



Ingo Werner

40 ani  
Web-designer  
Idee la (Survive)



Yorck Mothes

28 ani  
Comerciant  
Junior-product manager  
Idee la Human  
Battlefield

## Battlefield

Cine nu merge la medic trebuie să se vindece singur. Acest joc vă arată cum.

### Titlu de lucru:

Human Battlefield

### Gen:

Strategie (TBS sau RTS)

### Grafică:

Engine 3D, stil *Dungeon Keeper*

### Story:

În calitate de comandant al sistemului imunitar, aveți misiunea de a apăra organismul față de diferite boli. Ideea de bază se desfășoară în corpul uman, dar se pot încerca și alte organisme (insecte, păsări, mamifere). Fiecare grupă reprezintă un capitol al story-ului. Cu cât mai mult avansează jocul, cu atât mai complicat devine organismul, și o dată cu acesta și bolile ce trebuie înfrântă (de exemplu răceală, gripă, tăieturi, fracturi de oase, malarie, cancer, SIDA).

### Unități:

Timocite, anticorpi, viruși, bacterii, toxine etc. (la acest proiect este necesară colaborarea unui consultant științific).

### Infrastructura/sistemul nivelelor:

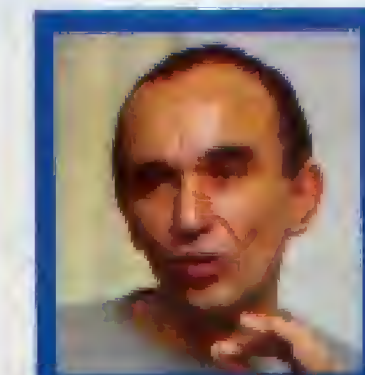
Artere, nervi, sistem limfatic. Necesități: mai multe trepte de zoom, de la vederea 1:1 până la nivelul celulelor.

### Scopuri:

Întărirea sau realizarea sistemului imunitar, atenuarea durerilor, împiedicarea sau combaterea infecțiilor etc.

### Peter Molyneux:

La acest concept am o părere asemănătoare ca la Survive. Are materialul pentru un RTS normal sau pentru un adevărat joc de edutainment. Dar în forma actuală, conceptul nu permite destul spațiu pentru satisfacția la joc. PC-urile sunt atât de dezvoltate, încât ideile de joc trebuie să fie mult mai complexe decât cu câțiva ani în urmă. Pentru a menține buna dispoziție a jucătorului, jocurile au nevoie de mai multe mize pe termen scurt și pe termen lung. Tocmai lipsa acestui punct lipsește din concept. Nici Human Battlefield nu ar fi un concept pentru Lionhead. Asta însă nu are nici o importanță: au existat mulți producători care au refuzat Populous, până când am reușit să închei un contract cu ElectronicArts.



Peter Molyneux

Este director la Lionhead. Lucrează momentan la *Black & White*, s-a ocupat de realizarea jocurilor *Populous*, *Magic Carpet* și *Dungeon Keeper*.

### Peter Molyneux:

Ideea unui simulator de animale este foarte originală, dar nu văd suficient spațiu pentru gameplay. Survive ar putea deveni însă un produs foarte bun de edutainment, copiii ar învăța să vadă lumea prin ochii diferitelor animale. Aceasta este singura aplicație pe care o văd eu în acest concept. Dar dacă ar fi mai vast, Survive ar putea să devină și un joc atractiv. Este o idee încă neaplicată, de a vedea întreaga lume a jocului prin ochii unui animal, dar perspectiva funcționează dificil. Unele animale văd atât de prost, încât jucătorul s-ar simți repede frustrat. Am avut la *Dungeon Keeper* un feature asemănător, care era însă doar un supliment și nu putea fi jucat cu adevărat.

Cu toate acestea, este totuși bine ca ideile să fie redactate într-un proiect scris și detaliat. Doar în acest fel se pot anticipa greutățile de concepție întâmplătoare, unde s-au făcut erori cognitive și care părți mai necesită îmbunătățiri. Diagramele cu cele cu cele mai importante variante ale acțiunii, schițe grafice și, dacă are relevanță, un rezumat al story-ului pot face o impresie despre ce va vedea în final jucătorul pe ecran. Cu aceleași materiale, jocul poate fi prezentat în cele din urmă și potențialului Publisher.

Dar un concept bun în sine nu garantează încă un contract de milioane. Designerii au refuzat atât discutarea unei simulații de bordel planificată până în detalii cu echipe de bodyguarzi și cu laboratoare de droguri, cât și tot ceea ce aparține unei curse de blindate sau unui action-shooter în 3D, al cărui inventator a descris detaliat toate rănilile posibile la toate organele. În mod similar, nu s-au bucurat de succes la designerii ideile realizate deja în mai multe variante (de exemplu *Command & Conquer* și *Wing Commander*).

Aveți o idee mai bună decât toate echipele renumite de programatori? Trimiteți-ne conceptul dvs., cu descrierea acțiunilor, nivelelor, datele fundamentale și altele. Noi vă prezentăm ideile unui designer cu experiență care le apreciază și le comentează în PC Games. Vă rugăm să țineți cont că din motive de spațiu nu am putut publica decât rezumate ale ideilor trimise. Pentru ca designerii să aibă acces cât mai repede la conceptele dvs., vă rugăm să le redactați în limba engleză. Altfel, acestea vor trebui supuse unui proces dificil de traducere, care ar diminua mult eficiența acestei acțiuni.

Harald Wagner/Sascha Gliss  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

Vă rugăm să trimiteți scrisorile dvs. redactate în limba engleză sau germană la:

**Papyrus Media Grup, Redacția PCG,**  
Parola: Ideile cititorilor,  
str. S. Bărnuțiu 30, ap. 3, Oradea  
e-mail: pcgames@rdsor.ro



# Cu pași grei

După o perioadă de producție care nu se mai termina, se pare că în sfârșit AT-AT-urile vor pași pe câmpiile Corelliei.

■ PRODUCĂTOR LucasArts ■ DISTRIBUȚIE THQ ■ TERMEN DE APARIȚIE Martie 2000 ■ ALTELE Un RTS complex în universul Star Wars

## PE SCURT

### Ce vrea să zică numele unității AT-AT?

AT-AT nu înseamnă tehnologie PC dublu îmbătrânită, ci All Terrain Armoured Transport, adică vehicul militar de transport, pentru teren accidentat.

### De ce a durat atât de mult realizarea jocului?

Cu circa un an în urmă s-a schimbat toată tehnologia grafică, pentru ca jucătorii profesioniști să nu scuture din cap dezgustați la vederea unui AT-AT atât de prost realizat.

Fanii fideli *Star Wars* așteaptă deja de doi ani ca *LucasArts* să termine în sfârșit *Force Commander* și să-l aducă printre pământeni. Dar merită oare așteptarea unui joc care din punct de vedere grafic nu i-ar mai impresiona nici pe locuitorii celei mai înapoiate galaxii?

În sfârșit, puteți lupta și de partea puterilor malefice ale Imperiului, sub conducerea bestiei din *Star Wars*, Darth Vader, însă doar în prima parte a jocului. *Force Commander*, a cărei povestire-cadru se bazează pe trilogia *Star Wars*, cuprinde două campanii legate tematic, astfel că nu trebuie să schimbați identitatea jucătorului la trecerea în repriza a doua. Ca și conținut însă, diferențele între cele două părți sunt uriașe; în timp ce Imperiul intră în luptă cu AT-AT-uri grele, stele ale morții și cu nave TIE-Fighter, rebelii folosesc scutere de zăpadă și nave X-Wing. Într-un meniu special puteți da comenzi directe unităților dvs., de exemplu patrularea într-un sector anume sau paza unei clădiri importante. Managementul resurselor este facil, asemenea lui *C&C 3*, astfel că 90% din timp veți fi ocupat de tactică. Iar producătorii de la *LucasArts* au grijă să simplifice



**ÎNCARCERAT** Unitățile marcate sunt înconjurate de un fel de grilaj. În total, numărul unităților a fost redus de la 100 la 50.

controlul meniurilor și în luptele încinse, când sunteți presați de timp.

Că acțiunea nu este doar un element auxiliar se observă prin continuitatea misiunilor și prin legăturile dintre acestea. Astfel, echipajul unității dvs. poate fi luat în misiunea următoare, pe care o puteți începe de îndată ce, de exemplu, ați aruncat în aer un pod aflat într-o zonă foarte disputată a hărții. Dacă situația pare fără

speranță, puteți emite un semnal de ajutor spre nava-transportor, care vă trimite întăriri. Această opțiune nu poate fi exploatată nelimitat. Din păcate, nu veți putea observa transporturi impresionante de materii prime ca în *Earth 2150*, căci din punct de vedere tehnic *Force Commander* probabil nu va putea ține pasul cu jocurile de referință. Cu toate că atât peisajele, cât și unitățile sunt realizate complet din poligoane, iar harta poate fi rotită, înclinată și apropiată, în versiunea noastră de prezentare peisajele păreau foarte plictisitoare și AT-AT-urile duc și ele lipsa multor detalii.

Peter Kusenberg  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



**SCHIMBARE DE PERSPECTIVĂ** După o revizie generală a tehnicii jocului, perspectiva de sus a fost dotată cu un unghi de privire flexibil a la *Earth 2150*.



**UN MENIU CU TREI FELURI** Meniul din josul imaginii se poate opera foarte ușor.



■ **MAIMUȚA ÎN MISIUNE**  
Creatura noastră se furișează într-un sat al zeului adversar, pentru a-l spiona.

# La taclale pe Internet

În versiunea online, Black & White pornește în trombă. Gratuitul The Gathering ne tentează la luptă cu zeii.

■ PRODUCĂTOR Lionhead ■ DISTRIBUȚIE Electronic Arts ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Iunie 2000 ■ ALTELE Versiune gratuită pe Internet și un mod motivant de multiplayer.

## PE SCURT

**Mă pot întâlni în rețea sau pe Internet cu alți zei?**

Exact. Fiecare jucător este reprezentat prin creatura sa și poate discuta sau se poate lupta cu ceilalți.

**În principiu, toate jocurile pot oferi acest lucru. Ce e atât de deosebit la acesta?**

Toate experiențele pe care le trăiește creatura dvs. sunt preluate de aceasta și în modul single player. Ea învață și formule magice noi, de la creaturile altor zei.

**De parcă versiunea single player nu ar fi de ajuns, versiunea multiplayer cu anexa Worlds extinde jocul în lumi noi și nelimitate. De această versiune pot profita și jucătorii solo.**

**D**acă ați citit numărul anterior al PC Games, știți deja totul despre versiunea single player a jocului

*Black & White*. Dar mai există multe de descoperit, mai ales pentru aceia dintre dvs. care posedă acces la Internet. Prima parte din program, la care Lionhead lucrează cu prioritate, se va numi *The Gathering*, este un forum online, de tipul programului chat ICQ și va fi capabil să folosească și banca de date a acestuia.

Pare comun, dar e cu totul extraordinar. Cu *The Gathering* și cu conectare la Internet, aterizați direct pe una din insulele realizate cu ajutorul graficii de joc a *Black & White*. Vă dați întâlnire cu un prieten sau nimeriți peste necunoscuți care se prezintă cu creatura lor personală. Pentru ca marea întâlnire să nu fie doar apanajul



**URSUL ÎN PAȘI DE DANS** Cu o creatură atât de tânără, nu trebuie să vă gândiți încă la un atac. Micuțul trebuie întâi să învețe.



**ÎȚI VIN DE HAC!** Această mână aparține evident unui zeu rău. Își schimbă culoarea la fel ca împrejurimile.



**AICI NICI IARBA NU MAI CREȘTE** Când această maimuță matură începe încăierarea, biata broască țestoasă nu scapă nevătămată.

posesorilor jocului *Black & White*, toți interlocutorii care nu au creatură *Black & White* proprie primesc una din cele gata pregătite. Apoi bateți sărguincioși mesaje, ce apar în bulele colorate aflate de asupra capului creaturii dvs. și care pot fi citite de ceilalți. Fascinant este că softul nu reușește doar să miște buzele creaturii sincron cu textul, ci o învață chiar să vorbească. Ați înțeles bine: după o vreme, creatura poate efectiv să vorbească în locul dvs. Și chiar în absența dvs. Din propozițiile și sintagmele folosite mai frecvent, programul creează mesaje cu sens. "*Black & White* va apărea în opt limbi. Fiecare din acestea poate fi însușite de creatură", ne promite Peter Molyneux. Dacă dețineți un microfon potrivit pentru placa de sunet, puteți conversa cu adversarul dvs. Și în acest caz creatura își mișcă sincron buzele. La prima versiune a jocului *The Gathering*, pe care am putut-o admira în timpul vizitei noastre, această facilitate a funcționat impecabil atât în limba

**După o vreme, creatura învață efectiv să vorbească de la dvs.**



**INGERAȘUL ȘI DRĂCUȘORUL** Cei doi sfătuitori ai dvs. sunt încă în stadiu de prelucrare. În imagine, o versiune nouă.

#### ■ PUTEREA LEULUI

Cu o creatură ca acest leu supărat, faceți impresie când sunteți online. Dar până aici, vor trebui să treacă multe ore de joc.



**CAPACITATE DE CALCUL** Black & White nu are nevoie de un hard gigantic pentru a putea genera această pompă grafică. Un Pentium III și o placă 3D bună nu vor întâmpina dificultăți.

engleză, cât și în germană.

*The Gathering* va fi oferit gratuit înainte de apariția lui *Black & White*. Veți găsi software-ul necesar pe CD-ul PC Games îndată ce acesta va fi publicat de Lionhead, putând efectua astfel o excelentă incursiune în lumea lui *Black & White* și făcându-vă o primă impresie despre satisfacția oferită de jocul cu creaturile. Posesorii jocului vor avea un avantaj mare, deoarece își pot folosi creaturile proprii și le pot de exemplu implica într-o confruntare cu creaturile

altor zei. Ca în adevăratul mod multiplayer, creaturile învață de la adversarii lor, dezvoltă tactici noi sau copiază combinații mai eficiente de lovituri. Când doriți să terminați întâlnirea din *The Gathering*, vă luați alter ego-ul în versiunea single player, unde bineînțeles își va putea folosi aptitudinile nou dobândite. Cu creaturile puse la dispoziție de *The Gathering*, acest lucru nu este posibil. Cine dorește poate să-și lase luptărețul animal de casă pe rețea, în timp ce dvs. nu mai sunteți pe Internet. Creatura poate astfel



**THE GATHERING** Varianta online gratuită funcționează ca ICQ. Aici chatuiți cu alți zei pe Internet.

**Adevărata provocare este de a încolți adversarii umani în modul multiplayer.**

să vorbească și să lupte individual în continuare. "Scopul nostru este ca nimeni să nu poată face diferența dintre un om adevărat și o creatură controlată de calculator, declară Peter. Deja ne este greu chiar și nouă în versiunea actuală!"

Miza cea mare în *Black & White* nu e doar de a deveni un zeu puternic și de a asupri adversarii controlați de calculator. Bineînțeles, veți realiza și acest lucru, dar de fapt e vorba de mai mult: adevărata provocare este de a vă măsura în versiunea multiplayer cu adversarii umani, ceea ce este incomparabil mai complex. Deoarece Peter Molyneux dorește cu orice preț să creeze un joc accesibil și începătorilor, nu învinge jucătorul cu cel mai nervos deget arătător sau cu coordonarea cea mai bună între mână și ochi, ci cel care este mai rafinat din punct de vedere tactic. În afară de aceasta, toți participanții unei partide de rețea pot apărea cu creaturile lor pregătite deja încă în modul single player. Complexitatea jocului oferă nenumărate modalități de abordare. Jucătorii defensivi și cei agresivi, zeii buni și tiranii vor avea cu toții aceleași șanse, spune Peter.

O partidă multiplayer începe liniștit. Cercetați împrejurările, vă observați poporașul și stimulați creșterea credinței acestora în dvs., pentru a produce suficientă mana. Adversarul dvs. va proceda la fel și va descoperi cândva că lumea este populată și de alte triburi independente, situate însă în afara sferei de influență a dvs. și a adversarului dvs. În mod fatal, aceste triburi sunt mult mai puternice decât al dvs., dispunând de formule magice și de simboluri amplificatoare mai bune, pe care ar putea să vi le dăruiască. Intuiți deja continuarea? Stați puțin! Așa nu se poate! Producătorii au prevăzut acest lucru, pentru că la fel se întâmplă în fiecare joc de



**JOCUL ZEILOR** Dacă nu sunteți încă activ pe teritoriul unui zeu adversar, trebuie să vă trimiteți creatura pe front. Doar după ce locuitorii cred în dvs. puteți folosi formule magice.



**CENTRUL PUTERII** În fundal, citadela dvs. se ridică în cerul apusului. Cu cât influența unui zeu este mai mare, cu atât mai înaltă este citadela acestuia. În interiorul acesteia se poate urmări exact evoluția dvs.

strategie. Și tocmai acest lucru este evitat. Bineînțeles, puteți să vă trimiteți creatura să atace adversarul, dar nu veți rezolva multe, căci se poate apăra cu creatura proprie sau poate ridica scuturi protectoare în jurul clădirilor importante. Deci pentru a vă extinde domeniul de influență, trebuie să întăriți credința supușilor dvs. și să vă ocupați de înmulțirea acestora. Un zeu agresiv care își exploatează protejații, obligându-i să trudească, va întâmpina în acest caz probleme. Cine robotește toată ziua pe câmp și trăiește în frica zeului său nu sare seara relaxat în pat, pentru a da frâu liber hormonilor. Pentru așa ceva e nevoie de ceva timp liber și de tihnă, pe care e nevoie să le asigurați. Un zeu atât de bun trebuie să țină însă cont de faptul că tribul lui nu este dispus să facă munci grele și nu sparge cu plăcere stânci pentru casele noi. Secretul succesului este fie mâna de fier în mână de catifea, fie o cale individuală, care depinde de caracterul dvs., căci și jucătorii extremi vor avea aceleași șanse ca toți ceilalți.

Dacă aceste prime greutăți sunt trecute și poporul dvs. sporește și prosperă, în curând ajungeți la un nou trib, pe care îl integrați în sfera dvs. de influență. Pentru aceasta trebuie să întăriți credința oamenilor, dând ascultare rugăciunilor acestora. Astfel primiți mai multă mana, implicit putere magică și noi formule, cu ajutorul

**Pentru a vă extinde sfera de influență, trebuie să întăriți credința supușilor dvs. și să vă îngrijiți de înmulțirea acestora.**

căroră vă veți putea confrunta mai eficient cu adversarii dvs. Acum trebuie doar să vă extindeți sfera de influență până la cea a unui adversar, pentru a-l putea ataca direct. După câte știți, în afara sferei dvs. de influență doar creatura dvs. poate întreprinde ceva. Cine este însă înțelept folosește de exemplu posibilitățile oferite de formula mingilor de foc, pe care le aruncă de la distanță asupra adversarului. Cu ajutorul mouse-ului se pot catapulta și stânci sau copaci la distanțe mari, ceea ce îi poate irita

destul de mult pe supușii adversarului dvs. Marile lupte au loc atunci când atacați direct adversarul cu ajutorul formulelor magice, iar creatura dvs. cotopește satul dușman. Puteți să distrugeți proviziile de hrană ale supușilor acestuia, să-i atacați animalul de luptă cu roiuri de muște sau cu creatura proprie.

Luptele dintre tigri, vaci, urși sau broaște țestoase sunt spectaculoase; fiecare creatură dispune de repertoriul propriu de lovituri, asemănătoare cu cele din jocuri de luptă ca Tekken sau Virtua Fighter. Deoarece animalele învață de la dvs., ele pot să-și însușească și formule magice pentru a se vindeca de exemplu în timpul unei lupte. Chiar dacă vaca sau armăsarul dvs. preferat primește una peste bot, nu trebuie să vă faceți griji pentru starea de sănătate a acestuia. Când lupta pare pierdută, creatura este destul de inteligentă pentru a o lua din loc și a se pune în siguranță. Rănile rămân vizibile, ca de altfel și experiența dobândită în lupte. Puteți astfel afla cât de des a participat un animal în lupte și puteți intui că a mai învățat cu aceste ocazii câte o tehnică de lovire sau o formulă magică nouă de la adversar. Aceste date vor fi utilizate de acum înainte și în modul single player, îmbogățindu-l și extinzându-l în permanență. Deosebit de interesantă este posibilitatea schimbului creaturilor între jucători, acestea putând fi aduse în propriul joc single player.

Florian Stangl  
La. Andrei Ritok-Schotsch



**VREME ENGLEZEASCĂ** Bineînțeles, ploaia și vântul fac parte și ele din mulțimea de efecte cuprinse în Black & White. De exemplu, solul devine mai alunecos când e vreme umedă.

■ EXPLOZIE DE  
BUNĂ DISPOZIȚIE

În Starlancer se trage cu muniție de luptă: în locul plictisitoareii tactici de șah din X-Beyond the Frontier, aici acțiunea se desfășoară prin toate colțurile universului.

# Nimerit în plin

Va impresiona oare shooter-ul spațial, cu tehnica extraordinară a creatorului lui Privater 2, și din punct de vedere al jocului?

■ PRODUCĂTOR Digital Anvil ■ DISTRIBUȚIE Microsoft ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Mai 2000 ■ ALTELE O prelucrare Wing-Commander tehnic perfect realizată

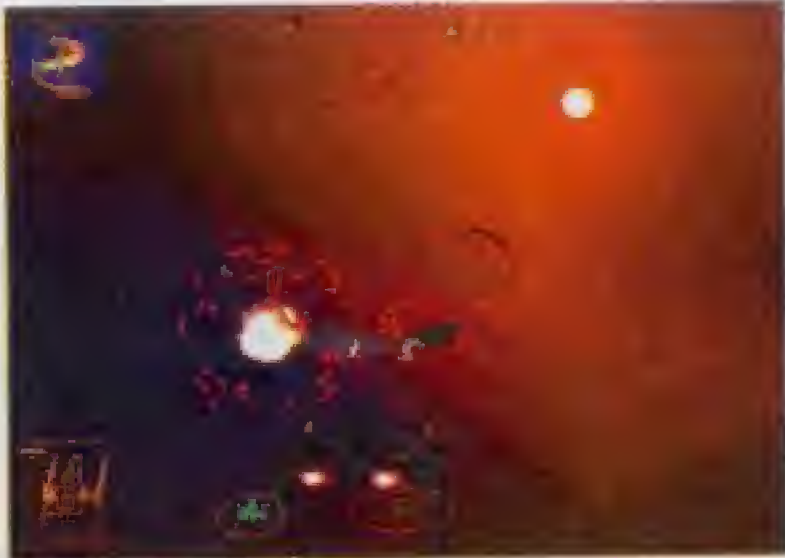
## PE SCURT

### Unde se vor desfășura luptele?

Nu vor exista acțiuni pe suprafața planetelor, dar veți putea zbura printre câmpurile de asteroizi și vă veți putea apropia de giganticele transportoare.

### În ce puncte diferă Starlancer de Freelancer?

Ambete se desfășoară în același univers, însă Freelancer, produs de Chris, fratele lui Erin Roberts, este dominat de o componentă economică.



**ALARMĂ ÎN SPAȚIU** Coaliția răsăriteană dispune de piloți extrem de buni.

Cu un an în urmă, întreaga comunitate a jucătorilor a râs de filmul *Wing Commander* al lui Chris Roberts. Acum toată lumea așteaptă cu nerăbdare cel mai nou joc al acestui producător, care lucrează momentan împreună cu fratele său la finisarea lui *Starlancer*. După primele impresii, shooter-ul spațial, superdotat din punct de vedere tehnic, nu va fi cu nimic mai prejos decât părțile legendarei serii *Wing Commander*.

Story-ul pare puțin învechit: Statele vestice ale Pământului s-au unit într-o alianță, în timp ce chinezii, rușii și coreenii s-au unit într-o mare coaliție răsăriteană. După o perioadă mai lungă de pace, coaliția asiatică distruge dintr-o singură manevră mai multe unități ale alianței. Politicienii răsăriteni declară aceste fapte ca fiind o provocare intenționată. Drept răspuns, conducătorii alianței înființează 45 de escadrile voluntare, compuse din bărbați și femei piloți ai lumii vestice. Jucătorul intră în rolul unui recrutar al escadrilei, încă novice. Înainte de a i se

**Ciuruială cu tactică:** story-ul oferă un cadru perfect pentru încinsele lupte spațiale.



**AROUND THE WORLD** Cele două duzini de misiuni vă poartă în toate colțurile galaxiei. Aici se întâlnesc două escadrile, pentru a se împleteni.

atribui o navă de luptă proprie, acesta trebuie să se supună unor exerciții pe simulatorul de zbor de pe nava purtătoare ANS Rellant. Aici vă întâlniți cu nenumărați colegi, ale căror discuții le puteți urmări, sau puteți să treceți direct la rampa de lansare. Veți avea și posibilitatea de a trage un pui de somn în cabină, dar cu acest lucru cu siguranță nu vă veți impresiona superiorului, înaintea primei dvs. misiuni. Acest element de RPG se

continuă pe parcursul jocului, căci puteți să vă dezvoltați personajul și puteți avansa corespunzător în carieră, în funcție de rezultatele obținute cu ocazia misiunilor. Vă crește și prestigiul în fața colegilor, dacă dați dovadă de calitate de operare în echipă.

Nava cu care sunteți trimis la patrulare este la început mai sărac dotată. Asta nu înseamnă însă că veți avea dificultăți prea mari în primele misiuni, deoarece gradul de



**ÎN PLAN ÎNCLINAT** Când luați o curbă, carlinga se înclină, deoarece nu este fixată de navetă.



**AZI O FACEM LATĂ** În timpul luptelor, jucătorul menține în permanență legătura cu liderul escadrilei, de la care primește informații valoroase.

## Puterea celor două inimi

În timp ce Chris Roberts se ocupă în primul rând de Freelancer, fratele său, Erin, se dedică cu trup și suflet lui Starlancer. La expoziția Gamestock am reușit să realizăm un interviu cu conducătorul proiectului.

### Ce rol are fratele tău în proiectul Starlancer?

Cris este preocupat în primul rând de proiectul său propriu, însă din când în când ne facem timp pentru a discuta despre Starlancer și pentru a soluționa împreună unele probleme.

### Care sunt aspectele prin care Starlancer se deosebește de Wing Commander IV?

Am creat un story complet nou. Jucătorul nu mai trebuie acum să lupte cu extraterestri și are de-a face cu ființe umane. Feeling-ul esențial se schimbă complet.

### De ce jucătorul nu poate intra în rolul unui pilot rus?

Story-ul are un rol important. Dacă am mai fi inclus și o campanie rusească, nu am fi terminat înainte de Crăciunul lui 2000.



**CATEGORIE UȘOARĂ NICI ÎNTR-UN CAZ**  
Șeful de proiect Erin Roberts e plin de idei.

### În ce măsură?

Asemenea unui simulator de război, trebuie să ții permanent cont de faptul că adversarii au aceleași posibilități ca și tine. Am vrut să le oferim jucătorilor aceeași senzație ca simulatoarele de zbor.

### Nu e puțin învechită această poveste? NATO împotriva Pactului de la Varșovia?

Am vrut să facem un scenariu realist, pe care să-l putem folosi și în eventualele continuări ale jocului. Conflictul Est - Vest persistă în continuare și în zilele noastre, chiar dacă doar pe plan economic.

### Ești mulțumit cu înclinația spre acțiune?

Da, întru totul. Starlancer a fost conceput de la început ca un shooter spațial, și nu ca un al doilea Homeworld. De aceea am pus un accent deosebit pe realizarea armelor și a diferitelor tipuri de nave.

### Ce vei face după lansarea lui Starlancer?

**Starlancer 2?**  
Încă nu s-a stabilit titlul proiectului următor. Dar cu siguranță vom face mai multe jocuri care se vor desfășura în universul Starlancer.

În modul multiplayer, pe lângă deathmatchuri sunt posibile și acțiuni de colaborare tactică între piloți.

dificultate crește încet și nu suprasolicită la început nici măcar piloții tineri și neantrenați.

Controlul navei este simplu și cu joystick-ul, și cu tastatura, dar oferă totuși senzația unui zbor realist. Ca în *Freespace 2*, puteți alege din mai multe perspective, printre care perspectiva următorului oferă avantaje tactice, însă nu conferă senzațiile oferite de perspectiva proprie. În timpul zborului, mențineți permanent contactul cu ceilalți membri ai escadrilei, care vă informează, de pildă, dacă vi s-a agățat de coadă o navă inamică. Erin Roberts și echipa lui au integrat în total 6.000 de

înregistrări diferite în acțiunea jocului, care, împreună cu cele 25 minute de secvențe intermediare, asigură o veritabilă atmosferă de cinema.

Arhitectura misiunilor este deosebit de atractivă: cu toate că nu trebuie să îndepliniți 100% fiecare misiune, un radar inamic care l-ați trecut cu vederea vă poate crea sumedenie de neplăceri

în misiunile ce urmează. În prima treime a campaniei vi se dau sarcini mai ușoare, căci trebuie mai întâi să aveți controlul navei în degetul mic. Personajul vi-l puteți dota mai târziu cu arme mai bune sau puteți alege din unsprezece tipuri diferite de nave. Însă universul Starlancer nu este populat doar de navele de luptă ale celor două blocuri de putere. Pe



**FACTOR DE PROTECȚIE 30** Din fericire, pentru a zbura în direcția soarelui nu aveți nevoie nici de ochelari și nici de cremă de soare.



**GIOBURILE ADUG NOROC** O navetă inamică a fost distrusă și răsplătește iscusitul țintaș cu o impresionantă explozie în llniștea cosmosului.



## Vestul bun împotriva Estului rău

Conflictul dintre blocurile de putere este mai mult sau mai puțin soluționat, în Starlancer încă nu e cazul. Vă prezentăm calitățile și slăbiciunile ambelor părți.

Piloții alianței vestice sunt bărbați zdraveni, cu inimă de leu, care însă trebuie să se ferească să bată tactul muzicii în ritm bombastic.



Americanii își păstrează mai ușor mintea limpede și riscă astfel să facă un șoc diabetic în timp ce plutesc în spațiu.



Basilisk este una dintre cele mai bune nave ale coaliției. Dispune de șase arme și le folosește fără cruțare, în caz de nevoie.

Având o sticlă de vodcă, nimic nu mai poate eșua. Dacă totuși eșecul survine, moartea e mai suportabilă, când ai o îmbibație alcoolică de trei la mie.



Modelul navei franceze de vânătoare Mirage este printre cele mai fiabile din întreaga flotă. Grendel-ul german se prezintă însă cu un armament mai greu.



Hakeem Sharik și amiralul Vladimir Kulov au fețe de adevărați infractori, iar asta e suficient pentru a speria piloții alianței.



**MINUNE DUPĂ MINUNE** Mirage Fighter e una dintre cele mai rapide nave ale escadrilei.



**HOLLYWOOD-STYLE** Palpitantele secvențe intermediare merită văzute.

ale căror aripi se pot distinge chiar și pete de rugină și reflexiile luminii stelelor. Senzaționale sunt efectele de lumină nemaîntâlnite la nici un alt shooter spațial. Obiecte ca asteroizii sau greoalele nave-mamă sunt realizate cu preocupare pentru detalii și se mișcă grațios în imponderabilitate. La fel ca și grafica, coloana sonoră compusă din 40 de piese elaborate va contribui și ea enorm la realizarea ambiantei. Jucătorii online se vor putea bucura de aceleași lupte pline de atmos-

lângă giganticele nave-mamă, prin liniștea cosmosului plutesc și nave comerciale, iar în unele misiuni veți avea sarcina de a acompania un asemenea transportor. Cea mai mare parte a timpului îl veți petrece însă cu dezintegrarea navelor inamice, care se numără printre cele mai rapide aparate ale dușmanului. Una dintre cele mai bune nave ale alianței este Phoenix, care din

**Exploziile spectaculoase din spațiu ne arată clar cât de eficientă este tehnologia aplicată.**

punctul de vedere al armelor și al scutului este superioară majorității celorlalte nave.

Aspectul comun al tuturor vehiculelor este că toate arată excelent. Tehnologia 3D proprie impresionează, cu nave spațiale pe



**ȘI ÎNCĂ O MINUNE** Un sprinter Mirage Fighter se pregătește pentru un transfer de energie de la nava-mamă.



**CÂND TOTUL SE DESTRAMĂ** Pe când deathmatch-urile din modul multiplayer sunt cam monotone, acționarea în echipă cu alți jucători este foarte amuzantă.



**CU DIBĂCIE** Doar în colaborare aveți o șansă. Solitarii nu ajung prea departe. De aceea contactul permanent cu baza are o importanță deosebită.

feră. Pe lângă modul normal de deathmatch, Starlancer oferă piloților de rețea șansa de a forma câte patru o escadrilă și de a îndeplini

diferite misiuni, sau chiar de a se măsura cu un cvartet inamic. Tocmai pentru asemenea evenimente, Microsoft a realizat



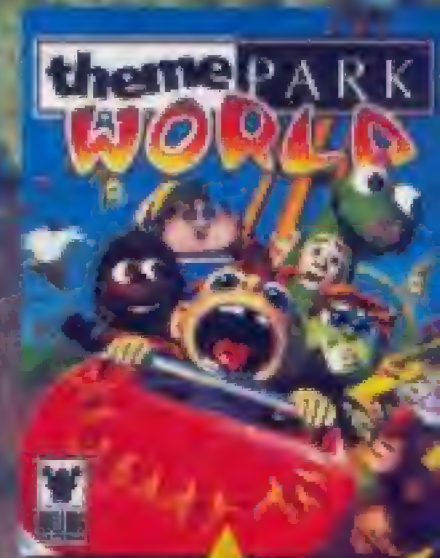
**UNGIUL DE PRIVIRE** Navetele se pot controla bine și din perspectiva urmăritorului. Aici beneficiați și de o orientare mai bună.

**O revoluție? În contrast cu tehnica utilizată, principiul jocului nu este deloc spectaculos.**

setul de căști SideWinder Game Voice, mijlocul ideal de comunicare între membrii unei echipe (vezi pag.161 din secțiunea de hardware).

Peter Kusenberg  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

## Nu rata localizările din România!



19-25\$



Intotdeauna ti-ai dorit să poti cunoaste tainele jocurilor. Acum se poate. Toate aceste jocuri contin manuale în limba română. Vei afla astfel shortcut-uri, moduri de abordare, strategii, ponturi care te vor ajuta să joci mai bine, să fi mai bun.

**magazinul tău de calculatoare**

Supermagazin (începând cu 1 mai 2000): Piața Unirii, magazin Unirea, corp central, etaj 3, București  
Magazine: Bd. Elisabeta nr.25, București  
Pasajul Pietonal Lipscani, București  
tel/fax. 01-314 76.98  
e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro



# Panică în paradis

Cu ambițiosul său RPG, Volition se adresează mai ales fanilor genului.

■ PRODUCĂTOR Volition ■ DISTRIBUȚIE THO ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim.4/2000 ■ ALTELE Un joc fantastic, plin de efecte, al creatorilor lui Freespace

## PE SCURT

Prin ce se va diferenția Summoner de Diablo 2?

Sistemul complex de caractere asigură profunzimea jocului, iar tehnologia 3D veritabilă asigură o optică impresionantă.

Ce a realizat până la ora actuală producătorul Volition?

În 1993, Parallax a produs jocul de acțiune *Descent*. După uriașul succes al lui *Descent 2*, o parte a echipei de programatori s-a desprins și a creat shooter-ul spațial *Descent: Freespace*.

Dacă *Nox* este pentru fanii acțiunii, *Might & Magic VII*, cu sistemul său complicat de reguli, se adresează mai degrabă maniacilor genului. Producătorii lui *Summoner* doresc realizarea unui RPG care să țină în mod egal cont de ambele grupări de jucători.

În regatul Medeva, lumea este în perfectă ordine: magicienii își fac vrăjile în voie, piticii mișună prin pădure, iar minotaurii băștinași se bucură și ei de viață. Din păcate, în urma unei nenorociri în familie, zeița locală a mărilor s-a mâniat în așa măsură încât otrăvește apele, și prin asta și buna dispoziție a locuitorilor Medevei. Rezultatul este un măcel în care, în rolul iscusitului erou Joseph, vă puteți prinde și dvs. Agresivul erou, un așa-numit Summoner, a trebuit să vadă cum au fost măcelăriți în fața ochilor săi toți membrii familiei sale. Ca Summoner, el dispune de capacitatea de a converti creaturi înfiorătoare, ca demoni și căpcăuni, fapt pe care îl practică destul de des, în marea sa răzbunare. Pe parcursul jocului, summoner-ului i se mai alătură și alți eroi, printre care atractiva Rosalind, care se poate deja afirma destul de bine în luptă, ca novice al unui ordin de magicieni. De-a lungul călătoriei sa e prin regatul fanteziei, grupul de eroi trebuie să treacă prin lupte grele, să rezolve mistere și să găsească obiecte magice. Scenele de acțiune au loc în timp real, în care figurile de joc trebuie sincronizate perfect. Pe măsură ce avansează mai mult în teritoriul inamic, Joseph & Co. acumulează tot mai multă experiență,



**UN INDIVID INCOMOD** Asemenea mult așteptatului joc RPG Vampire de la Nihilistics, și în *Summoner* veți controla figurile din perspectiva persoanei a treia.

astfel că *Summoner* seamănă mai mult cu complicatul *Baldur's Gate* decât cu *Diablo*, care este supraîncărcat de acțiune. În afară de asta, și peisajele sunt foarte variate.

Din punct de vedere grafic, jocul lui Volition se aliniază timpului: în noul cod program nu și-au găsit locul decât câteva rânduri de comenzi glide, direct și 3D, care realizează efectele excelente de lumină și sursele mobile de lumină din peisajele înfricășătoare.

Nenumăratele secvențe intermediare, bazate pe tehnica jocului și o cameră ca de cinema, vor să asigure atmosfera. Este planificat și un mod multiplayer, care promite, fără povestirea de bază, multe satisfacții în rețea.

Peter Kusenberg  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



**PREGĂTIT PENTRU LUPTA ÎMPOTRIVA RĂULUI** Nu numai membrii masculini ai grupului de aventurieri se pricep la luptă.



**LIGHT MY FIRE** Sursele dinamice de lumină asigură un mediu realist, umbre și efecte ca flăcări și fulgere convingătoare.

# Cu armură grea

În lunga istorie a jocurilor de strategie, Dark Reign 2 reprezintă trecerea de la epoca 2D la cea 3D

■ PRODUCĂTOR Pandemic Studios ■ DISTRIBUȚIE Activision ■ TERMEN DE APARIȚIE Aprilie 2000 ■ ALTELE O versiune îmbunătățită a engine-ului de la Battlezone 2

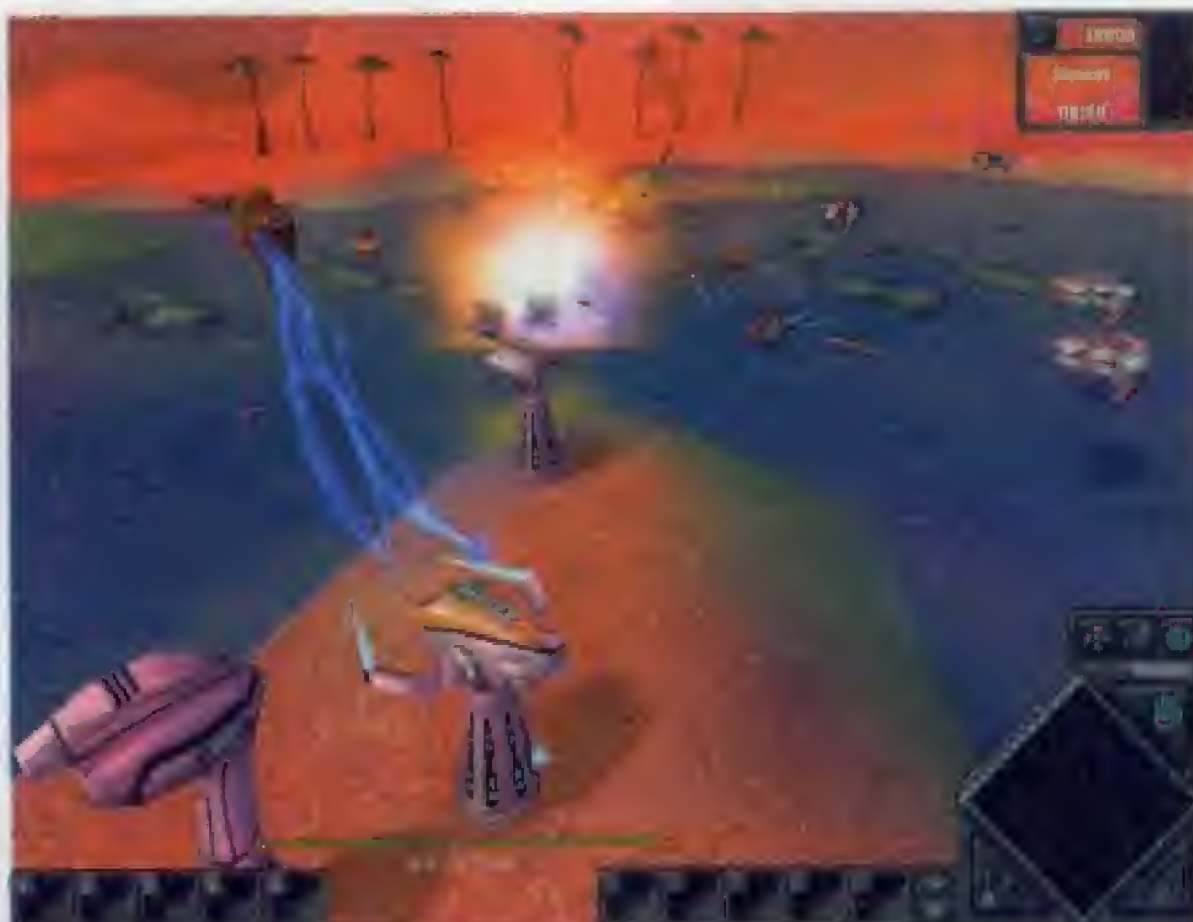
## QUICKIE

### Se știe la Pandemic de Earth 2150?

În mare, da. Însă controlul parcă nu l-au studiat îndeajuns. Sau poate că nu au avut la dispoziție versiunea potrivită...

### Există și un mod multiplayer?

Nu numai atât, ci și un editor cu ajutorul căruia se pot concepe hărți și campanii.



**IDILĂ LA ȘTRAND** Atacul vine din aer și pe apă. O asemenea supra-putere nu este o idee rea, în principiu.



**FĂCUT BUCĂȚELE** Când unitățile de luptă corp la corp se anihilează reciproc, spectatorii mai sensibili caută acoperire

Jucat din perspectiva de bază, Dark Reign dă senzația unui C&C 3 mult mai plastic.

O perspectivă bună, combinată cu o prezentare aparte: la Pandemic se lucrează intens la ultimele finisări ale lui Dark Reign 2. În sfârșit, se scrie un best-seller în 3D. Ideea ne răscolește de-a dreptul...

Într-adevăr, se pare că producătorii californieni reușesc să facă un

compromis palpitant între tradiție și inovație, care lipsea proiectelor eșuate pe piață. Cu toate că spectacolul 3D exploatează toate posibilitățile și lasă jucătorul să speculeze tactic diferențele de altitudine și unghiurile moarte de vizibilitate, dezorientarea care apare de regulă cu acestea a fost eliminată cu succes. De această dată veți avea senzația că în sfârșit Westwood a

reușit să prezinte o versiune restaurată pe măsura unui best-seller. Iar cauza acestora cu siguranță nu este structura familiară a bazelor din Dark Reign 2 sau noua metodă de răpire a resurselor minerale.

De fapt, motivul pentru acestea este simplu. În setările de bază, Pandemic a introdus, ca în 2D, perspectiva din aer și a configurat misiunile special pentru acest tip de



## ■ CA ÎNTR-O ARENĂ

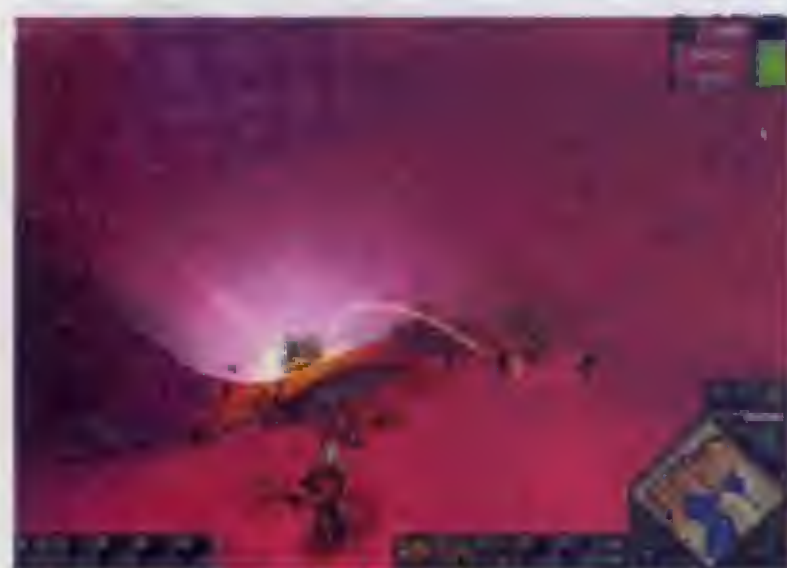
Construcția masivă a roboților de luptă se impune mai ales în perimetrele construite, cum sunt orașele.



**CA ACASĂ NU-I NICIUNDE** În timp ce unitățile masive distrug totul pe prima linie a frontului, acasă așteaptă creaturi aparent inofensive. Aici însă se pun la cale vrăji voodoo.

urmărire a evenimentelor, proporționând foarte generos toate unitățile, pentru ca acestea să poată fi diferențiate și de la distanțe mai mari. Vă puteți aici mișca liber, ca un operator pe platoul de filmare mobil. Din acest punct de vedere, nu sunteți obligați la nimic.

Pe de altă parte însă, merită să aruncați o privire mai exactă. Apa ridicată de elicea bărcilor, de pildă, și figurile din poligoane detaliate reprezintă efecte mult prea izbutite pentru a nu fi savurate din când în când în mărime full-screen. Acestora li se mai adaugă personajele extrem de șarmante ale jocului, cum ar fi scavens, unități de reparații plutitoare, care împrăștie din mers cu mine, bombe temporizate, "ploșnițe" informatori sau trăgătoare



**SUS LA MUNTE** Diferitele nivele de altitudine permit adevărate jocuri de-a v-ați ascunselea.



**NIMERIT** Sistemul 3D și senzația de joc amintesc de C&C, patronul de odinioară al genului.

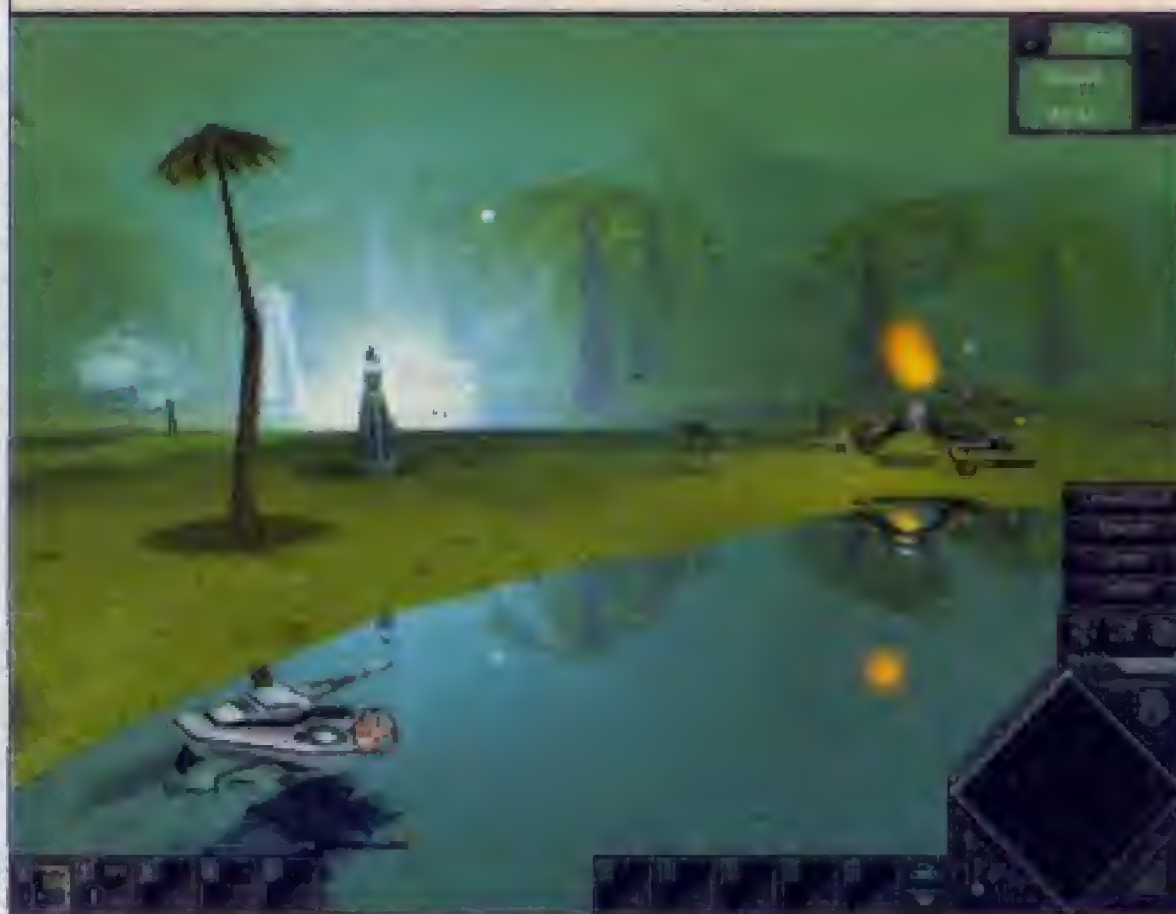
feminine, numite skulk, care impresionează prin talia îngustă și distanța la care pot ochi. Shadowhands nu pot trage, în schimb sunt spioni excelenți, putând imita perfect structura inamicilor cu care au intrat în contact vizual și plimbându-se astfel neobservați prin teritoriile acestora. Oferta de modele este rotunjită de piese de artilerie cu rază mare de acțiune, unități anti-blindate, bombardiere, super-ambarcațiuni, turnuri de apărare, trupe pedestre și druizi. Toate par atât de impresionate încât parcă ar fi venit din turneul de acțiune care nu de mult fusese indexat în unele țări occidentale.

Pe parcursul campaniilor, în jurul a două armate se dezvoltă o lume science-fiction, compusă din păduri tropicale, conurbații impresionante, peisaje marine și lanțuri muntoase pustii, în care se aplică fără excepție regula "Cine este mai viciean supraviețuiește". De aceea vehiculele nu numai că recunosc atacul căruia trebuie să-i facă față, ci vor fi în stare și de lucru în echipă. Peste acestea, grupările armate pot fi cuplate pe comanda automată de patrulare, escortare sau cercetare. Cine dorește poate ordona trupelor să atace până la un anumit grad de distrugere, după care să se retragă, pentru îngrijirea rănilor.

Ca arme secrete, conducătorii armatelor vor putea ocazional rosti vrăji voodoo, care îl orbesc pe adversar sau generează măceluri în rândurile armatei sale. Așa-numitele telepads permit trucuri tactice suplimentare; cu ajutorul lor se pot arunca în tabăra adversară gloate întregi de giganți de tinichea, avizi de luptă. Acțiunea prezintă și riscuri: pentru un timp scurt, calea este

## Suplețea e mai frumoasă

Dark Reign 2 vă va ușura începutul, printr-un sistem de control limitat doar la strictul necesar.



Prin banda de simboluri aflată în josul imaginii, clădirile și echipelile pot fi selectate direct, indiferent unde s-ar afla acestea la momentul respectiv. Fiind deja standard, nici urmă de meniuri...



### Strâns legate

Abia după ce, de exemplu, ați selectat un așa-numit squad, în dreapta vor apărea elementele de control corespunzătoare - butoane pentru tipuri de comportament sau formații.

### Sweet home

La construirea bazei se poate vedea ce clădiri se mai pot ridica. Celelalte sunt marcate în roșu și dotate cu informații referitoare la materialele necesare.



## Concluzie O perspectivă maximă

deschisă și în sensul opus, astfel că manevrele de război ar putea deveni regulate. În sfârșit, alternarea zilei cu noaptea încununează această confruntare tactică.

Pentru ca începătorii să nu intre în defensivă, suprasolicitați de această bogăție de opțiuni, prin comunicarea radio se transmit continuu informații exacte referitoare la țintele actuale ale misiunii.

Daniel Ch. Kreiss  
l.a. Andrei Ritok-Schotsch

**Impresionantele unități de luptă se puteau integra la fel de bine și într-un ego-shooter.**

# Sfârșitul revoluției?

Schimbare de curs la WarCraft 3. Blizzard anunță modificări profunde în conceptul jocului.

■ PRODUCĂTOR Blizzard ■ DISTRIBUȚIE Havas Interactive ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim.4/2000 ■ ALTELE A treia parte a RTS-ului de succes

## PE SCURT

**Va exista și o funcție de zoom?**

Potrivit informațiilor furnizate de Blizzard, se intenționează integrarea unei asemenea funcții. Încă nu există date concrete.

**Modificările din concept vor influența termenul de lansare?**

Se susține că nu. Producătorul intenționează în continuare să vândă jocul la sfârșitul lui 2000. Dar având în vedere că Blizzard este renumit pentru întârzierile sale, ca în cazul lui *Diablo 2*, acest termen nu ar trebui luat prea în serios.

E notoriu faptul că jocurile se pot modifica în timpul perioadei de realizare. Însă ceea ce a anunțat producătorul american Blizzard despre proiectul său *WarCraft 3* depășește orice așteptări: din conceptul prezentat anul trecut la expoziția de jocuri PC ECTS ca fiind "revoluționar", se pare că nu a mai rămas mult.

Mai multă strategie, mai puțin RPG. Potrivit ultimelor anunțuri, se pare că, din punct de vedere al conceptului, *WarCraft 3* se află totuși pe cărări mai obișnuite decât se intenționa. Există unele modificări care vor influența extrem de mult principiul jocului. Cea mai evidentă este schimbarea perspectivei. Inițial, se planificase ca perspectiva să urmărească permanent unul din eroii dvs., putându-se acționa doar în acest plan limitat. Între timp, Blizzard a trecut la o perspectivă izometrică; aceasta vă prezintă o porțiune mai mare a hărții și vă extinde astfel enorm posibilitățile de acțiune. În plus, veți putea rula harta, astfel încât nu veți mai fi legat de personajele dvs. principale. Oricum, importanța pe care o au eroii este redusă. Puteți



**UN RĂZBOI MINOR** Măcelurile în mase le veți întâlni mai rar în WarCraft 3. Accentul s-a pus pe dispute mici, cu importanță tactică.

acum conduce în luptă și grupuri de războinici, fără a-i supune înainte unei figuri conducătoare. În general, Blizzard pune accent mare pe afirmația că în cazul lui *WarCraft 3* este vorba în primul rând de un joc de strategie. Multe elemente de RPG planificate anterior au căzut

din concept, componentele tactice însă sunt dezvoltate. De exemplu, exploatarea resurselor (aurul va avea probabil rolul cel mai important) îi revine acum o importanță mult mai mare; clădirile se pot construi ca în *StarCraft*, iar apoi pot fi dezvoltate prin cercetarea diferitelor ramuri ale științei. Că *WarCraft 3* va fi un joc calitativ extraordinar, după aprecierea lui PC Games, este indiscutabil, dar dacă, după modificările anunțate, se mai poate vorbi despre un punct de răscruce sau chiar de o revoluție a genului, rămâne de văzut.

Andreas Sauerland  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



**TOTU-ÎN NOU** Pe screenshot-urile noi se pot vedea și elementele de control, cu care vă puteți dirija unitățile. Harta din dreapta jos vă ușurează orientarea în uriașa lume a lui Azeroth.



**PEISAJ IDILIC** Engine-ul 3D permite realizarea unor peisaje minunate.

# Toată lumea împotriva ta

RPG? Ego-shooter? Action-adventure? Deus Ex se plasează undeva între toate genurile.

■ PRODUCȚIE Ion Storm ■ DISTRIBUȚIE Eidos Interactive ■ TERMEN DE APARIȚIE Iunie 2000 ■ ALTELE Utilizează o versiune îmbunătățită a engine-ului Unreal

## PE SCURT

**Ce înseamnă acest titlu curios?**

*Deus Ex* provine din latină și se referă, printre altele, la o situație din teatrul clasic. Textual, formula înseamnă "zeul din mașinărie", iar din punct de vedere al conflictului dramatic, salvarea neașteptată dintr-o situație fără ieșire.

**Care este în acest caz situația disperată?**

Pe scurt, este vorba despre o conspirație mondială secretă, în care eroul JC Denton se implică încet, dar e de neoprit.

**... și salvarea neașteptată?**

Dacă v-am spune de pe-acum totul, nici nu ar mai fi nevoie să vedeți jocul. Și suntem siguri veți dori să-l vedeți.

**Teoriile conspiraționale și tehnologiile secrete sunt de regulă materiale care compun episoadele Dosarelor X. Și Deus Ex, ultima creație a lui Warren Spector (Underworld, System Shock), tratează o tematică la fel de neliniștitoare. Într-o viziune înnegurată a viitorului, descoperiți o societate secretă, care dorește să preia controlul asupra lumii.**

În *Deus Ex* intrați în rolul lui JC Denton, un agent special care este responsabil pentru împiedicarea acțiunilor teroriste ale Americii din viitorul apropiat. Într-o bună zi, cu ocazia investigării unui caz, descoperiți din întâmplare indicii care converg spre o conspirație mondială secretă. Cercetând acest caz, vă e tot mai clar că activitățile acestei grupări duc mult mai departe decât ați crezut la început. Ciudata organizație dorește dominarea lumii și se pare că are membri în toate straturile societății. Într-o asemenea situație, în cine mai poate avea Denton încredere?

Cu toate că Ion Storm a utilizat engine-ul de la *Unreal* și vă mișcați permanent în perspectiva proprie prin lumea futuristă, jocul nu are prea multe în comun cu un 3D-shooter: aici este vorba mai degrabă de un amestec complex între RPG, action-adventure și roman SF. Pe parcursul celor 13



**ALEGEREA ARMELOR** În principiu, sunteți liber să alegeți metoda cu care vă veți combate inamicii. În loc să atacați ofensiv, puteți să vă strecurați în clădire.

misiuni, care se desfășoară, printre altele, la Paris, Hong Kong și New York, dobândeți experiență care se manifestă prin perfecționarea gradată a calităților - forță, perseverență și îndemânare. Pe lângă acestea, dispuneți și de microchip-uri speciale, care vă sunt implantate în diferite părți ale corpului. Cu ajutorul acestor implanturi sunteți de exemplu în stare să vedeți în infraroșu și în bezna cea mai adâncă, să alergați

foarte repede sau să dispuneți pentru o perioadă scurtă de timp de forțe extrem de mari.

Repertoriul dialogurilor este impresionant, în total fiind vorba de 150.000 rânduri gigantice de text. Ca o comparație, textmonster-ul, cum îi spuneau jucătorii lui *Baldur's Gate*, nu dispunea decât de jumătate. Ținând cont de asta, trebuie să mai răbdați puțin până la apariția jocului. Există însă șanse reale ca *Deus Ex*, o adevărată operă-mamut pentru simpatizanții teoriilor conspiraționiste, să ne întâmpine încă în primăvară.

Andreas Sauerland  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



**CU OCHII ÎNCHIȘI ÎNAINTE** Cine-și înlătură silențios adversarii este răsplătit cu mai multe puncte de experiență. De altfel, armele mici nici nu ocupă prea mult spațiu din inventar.



**RADIAȚII** Mulțumită unui microchip din creier, puteți vedea și pe întuneric.



■ **ÎNAINȚAȚI SPRE ROMA**  
Spre deosebire de colegii lor din Age of Empires, legionarii epocii antice sunt compuși din poligoane.

# Imperiul contraatacă

Strategie în timp real pentru secolul XXI. Producătorul lui Age of Empires pune din nou bazele unei civilizații.

■ PRODUCĂTOR Stainless Steel Studios ■ DISTRIBUȚIE Havas ■ TERMEN DE APARIȚIE PLANIFICAT Trîm. 2/2001 ■ ALTELE Un joc epocal de strategie, cu o tehnică excelentă.

## PE SCURT

**Nu sună puțin exagerat titlul jocului?**

Bineînțeles. Totuși, este foarte potrivit, căci spre deosebire de titlurile seriei Age of Empires, Empire Earth cuprinde toate epocile semnificative ale dezvoltării omenirii.

**De ce a părăsit Rick Goodman în 1998 Ensemble Studios?**

I-a fost prea cald în Dallasul texan. Așa că a întors spatele metropolei petrolului și și-a fondat noua firmă în orașelul natal Cambridge (USA).



**IMPERIUL PĂMÂNT** Epocile respective se reflectă în unități militare specifice, pe care echipa lui Goodman le concepe cu multă atenție pentru detalii. Aici vedeți cazaci din sec. 17.

**Rick Goodman nu este doar un producător talentat de jocuri, ci și întruchiparea omului de afaceri inteligent. Cu primul său proiect după Age of Empires dorește să dea o lovitură și mai mare. Vă oferim în premieră imagini și informații spectaculoase.**

La prima vedere, exclamăm: "Wow! Jucătorii C&C3 pot doar visa la o asemenea grafică." Apoi, la a doua și a treia ocheadă, suntem siguri de acest lucru: și din punct de vedere al jocului, Empire Earth este o lovitură absolută. În elegantele birouri ale Studiourilor Stainless Steel din discretul orașel american Cambridge, directorul firmei și geniu al conceperii jocurilor, Rick Goodman, ne arată cel mai nou bebeluș al său. Nu se poate trece cu vederea asemănarea micuțului urmaș cu cei trei nași ai săi, în primul rând datorită legăturii cu





**ANNO 1704?** Grafica 3D asigură peisaje minunate. În afara graficii și a părții de joc, continuarea lui Anno 1602 produs de Sunflower trebuie să se aștepte la o concurență puternică?

**Viitor megahit sau o clonă de Age of Empires? Noi credem că Empire Earth va face mare carieră.**

Age of Empires, la care Goodman a avut o contribuție hotărâtoare. Exact ca în hitul de milioane al lui Ensemble, dirijați istoria unui popor de-a lungul unui interval de până la 500.000 ani, această imensă perioadă fiind împărțită în douăsprezece epoci. În calitate de al doilea naș, Civilization a contribuit la conceptul de bază cu complexul arbore tehnologic, căci asemenea legendarului hit al lui Sid Meier, și aici aveți posibilitatea de a decide până la un anumit nivel dezvoltarea civilizației. Al treilea naș vine din Las Vegas și se numește Command & Conquer, căci Empire Earth ne oferă lupte în timp real care ne amintesc puternic de confruntările captivante din titlurile clasice de strategie ale lui Westwood.

Cu ocazia vizitei noastre, ne putem face o imagine despre joc, deoarece Goodman a pregătit special pentru noi o partidă în rețea. Primii pași constau în fondarea unei așezări sătești din Evul Mediu timpuriu, a celor mai importante clădiri de producție și surse de procurare a materiilor prime, printre care lemne și stânci. Mai târziu puteți extrage cărbune,



**BASTILIA SUB ASEDIU** Jucătorii lui Age of Empires 2 se vor bucura mai ales de epoca medievală, căci și aici există asedii ale cetăților uriașe.

iar în epocă industrială țitei. Pe lângă managementul economic, veți cerceta împrejurimile, care sunt realizate asemenea lui Civilization - Call to power, de fiecare dată în mod aleatoriu, indiferent dacă vă aflați într-o campanie sau într-o misiune individuală. Diversitatea este asigurată de zeci de tipuri de peisaje, astfel că unitățile dvs. au ocazia de a se plimba prin tundre înzăpezite, deșerturi stâncoase și păduri dese, ca și de-a lungul unor râuri reușite. Bineînțeles, mai devreme sau mai târziu, cercetașii dvs. vor da de concurenți cu care

nu trebuie să vă certați neapărat; aici, ca în titlurile Civilization, diplomația și comerțul pot fi tot atâtea forme de dispută cu popoarele străine. Cu toate acestea, Rick Goodman are grijă ca Empire Earth să nu devină un joc pentru domnișoare, luptele ocupându-vă o mare parte a timpului, cu precădere în epocile mai târzii. "Posibilitățile tactice s-au îmbunătățit considerabil față de Age of Empires. Îndeosebi prin multitudinea de unități și a capacităților acestora, dorim să oferim mai mult decât o producție pe bandă rulantă de unități 08/15

## Clever & Smart

Rick Goodman știe ce vrea: succes. Am stat de vorbă cu genialul producător și om de afaceri despre actualul său proiect, în birourile firmei sale, Stainless Steel, din înzăpezitul orașel Cambridge din New England.

**De ce ai părăsit în primăvara anului 1998 Studiourile Ensemble?**

Nu am vrut să lucrez la o nouă variantă a lui *Age of Empires*, ci să dezvolt în continuare genul. Cu *Earth* se pare că suntem pe calea cea bună.

**În ce constau diferențele esențiale dintre *Empire Earth* și *Age of Empires*?**

Nu ne limităm doar la o epocă, ci oferim întreaga istorie a omenirii, până în viitorul îndepărtat. Se garantează astfel satisfacția eternă, cel puțin până la apariția lui *Empire Earth 2*.

**Nu este puțin prea mare Intervalul de 500.000 ani?**

Nu, nimeni nu e obligat să joace epocile primitive, dacă nu vrea. Fanii *C&C* se concentrează asupra ultimelor două epoci, fanii *Age of Empires* se luptă cu cavaleri și catapulte.

**Se vor descurca din prima fanii *Age of Empires* cu principiul jocului?**

Cu siguranță. Primi pași sunt asemănători: procurarea materiilor prime, construirea clădirilor, cercetarea împrejurimilor. Există însă mult mai multe posi-

bilități de a perfecționa unitățile în cursul jocului.

**De ce te-ai decis pentru o tehnologie 3D performantă?**

3D este viitorul. Se pare că o grafică 2D nu mai are prea mult sens, nici chiar pentru genul strategiei. Controlul nu va deveni mai nesigur prin această tehnică, dimpotrivă: un zoom fără trepte asigură o reacție mai promptă la evenimente, în caz de nevoie.

**Ce importanță revine modului multiplayer în *Empire Earth*?**

Dăm ambelor moduri aproximativ aceeași importanță. După cum ai văzut, reușim deja să avem partide stabile în rețea și vom perfecționa acest lucru în paralel cu designul campaniilor și al jocurilor individuale.

**Mai există și alte planuri pentru perioada următoare lansării lui *Empire Earth*?**

Până să terminăm, va mai trece cel puțin un an. După aceea vom lucra la un CD cu misiuni și vom pregăti material nou pentru milioanele de jucători *Empire Earth* pe Internet.



și măceluri în masă, la care câștigă acela care are cele mai multe blindate", ne explică Goodman.

Într-adevăr, băleții de la Stainless Steel nu se zgârcesc la tipuri de unități. Aveți la dispoziție o ofertă bogată de luptători realizați excelent, vehicule și civili. Puteți dota fiecare vehicul mai bine, potrivit dezvoltării tehnice, exploatându-l astfel mai eficient. În epocile timpurii, oameni ai cavernelor se plimbă cu ciomege

prin mlaștini, în epoca modernă aveți mușchetari pe uscat, pe mări galioane, iar mai spre timpurile noastre Spitfire-urile execută atacuri asupra clădirilor inamice, în timp ce Mech-urile cotropesc pădurile. Pe lângă unitățile fără nume, vor exista și câțiva eroi, care vor conferi jocului o amprentă personală. În prezența Reginei Elisabeta, a lui Julius Caesar sau a lui Napoleon, unitățile respective luptă mai motivate. Bineînțeles,

personajele istorice nu participă activ la măcelul de pe câmpul de luptă. Momentan, programatorii și realizatorii lucrează la conceperea unei animații de deces strict individualizate. Mișcările majorității figurilor, vapoarelor și avioanelor sunt deja complet programate.

Tehnica 3D aflată la baza jocului mai necesită doar modificări minore. Deja de pe acum, suprafața mărilor sclipește în lumina soarelui, avioanele aruncă umbre impresionante, în timp real, și vârfurile copacilor se leagănă în vânt. "Vrem să realizăm lumea jocului cât se poate de vie", afirmă Goodman și ne atrage atenția asupra ciclului zi - noapte, precum și asupra diferitelor stări ale vremii, care, bineînțeles, au efecte asupra tacticii. Dacă pe timpul zilei un atac asupra unei anumite cetăți eșuează, s-ar putea să reușească în negura nopții. Despre realizarea exactă a popoarelor, la ora actuală nu vă putem spune încă nimic, dar vă vom informa ritmic asupra stadiului realizării acestui titlu excepțional.

**Rick Goodman vrea să trateze în mod egal modul single și cel multiplayer.**



**COMMAND AND CONQUER!** Bătăliile se desfășoară integral în timp real și amintesc, mai ales în ultima epocă, de *Command & Conquer* de la Westwood.

Peter Kusenberg  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

# Countdown-ul colonizării a început

Vikingi, romani, mayași colonizează la întrecere cu "poporul întunecat"

■ PRODUCĂTOR Blue Byte ■ DISTRIBUȚIE Blue Byte ■ TERMEN DE APARIȚIE PLANIFICAT Decembrie 2000 ■ ALTELE Funcție nouă de zoom, popoare noi

## PE SCURT

**Ce apare mai întâi: Anno 1503 sau Settlers 4?**

Din cercuri care de regulă sunt bine informate, a transpirat informația potrivit căreia continuarea lui Anno 1602 ar putea să apară în magazine doar la începutul lui 2001. Iar Settlers ar putea deveni jocul Crăciunului 2000.

**Imaginile arată exact ca în Settlers 3.**

Priviți încă o dată cu atenție. Grafica este mult mai detaliată și pe deasupra are și zoom.

**Acuma-mi amintesc că mai am nevoie și de un cadou de Paște...**

Iepurașul de Paște al PC Games recomandă ediția tocmai apărută a Settlers 3 Gold. Ambalajul auriu reprezentativ conține toate CD-urile suplimentare, plus cele mai bune hărți editate.



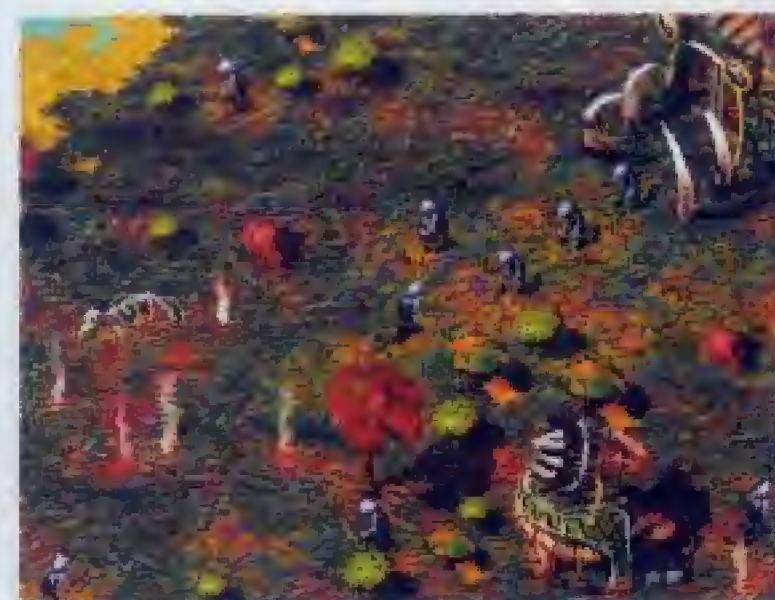
**GRIJA PENTRU DETALIU** Fie că sunt figuri, clădiri sau peisaj, *Settlers 4* întrece cu mult calitatea grafică a precursorului, fapt evident mai ales la zooming-ul pozitiv. Aici vedeți o mică secțiune a unei așezări de vikingi.

**Mission CD, extindere cu amazoni, Gold Edition - între timp, ar trebui să mișune chiar și prin ultimul colțisor al lumii settlerii generației a treia. De aceea în câteva luni apare a patra parte a epopeii Settlers, fapt din care nici Blue Byte nu mai face un secret încă din toamna lui 1999. PC Games vă prezintă acum primele imagini.**

**T**rebuie să vă calmăm încă de la bun început: construire liniștită de așezări, pregătirea meșteșugarilor și a luptătorilor, cercetarea împrejurimilor, lupta cu dușmanii, exploatarea materiilor prime, pe scurt colonizare; principiul de joc care s-a impus de milioane de ori nu se va schimba cu nimic. Chiar dacă partea a patra mai perfecționează tehnologia din *Settlers 3*, soluția este o grafică complicată și animații mai vițuroase, nu în ultimul rând mulțumită noii funcții de zoom, care poate executa oricare setare - de la colonialistul de

mărimea ecranului până la harta întregii împrejurimi. Fiecăruia dintre cele trei popoare ale *Settlers 4* - romani, vikingi și mayași - îi aparțin peste 50 de figuri și mai mult de 40 de clădiri. Scopul principal al designerilor va fi ca triburile să nu se diferențieze doar optic, ci și din punct de vedere al puterilor și slăbiciunilor acestora, dar ca rezultat final să fie totuși la fel de "bune". În *Settlers 3*, de exemplu, egiptenii erau considerați constructori extraordinari, care însă au trebuit să zidească mai multe stânci decât concurența.

Să nu credeți că PC Games nu a avut nimic de obiectat la *Settlers 3*. Iată consecințele: controlul se simplifică, comerțul capătă mai multă importanță, iar colonizarea insulelor este înlesnită. De asemenea, se va găsi o soluție inteligentă și pentru oboșitoarea transformare a pionerilor în hamali și soldați și invers. La fel de limpede: după marele succes al chatroom-ului pentru fanii Settlers ai



**AMENINȚARE ÎNTUNECATĂ** "Poporul întunecat" controlat de calculator amenință coloniștii.

lui Blue Byte, modul multiplayer se îmbunătățește încă o dată. Dar oare sunt suficiente toate acestea pentru a concura cu *Anno 1503* sau *Cultures*, cel mai nou proiect al producătorilor lui *Catan*? Cu siguranță nu. Din acest motiv, Blue Byte anunță noi surprize la megaexpoziția E3 din SUA.

Petra Maueröder  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

**Bosul de la Blue Byte Thomas Hertzler promite: „Vom îmbunătăți considerabil imaginea jocului.”**

# Strategie pentru avansați

Întârzie în continuare jocul RTS, care este cel mai inovativ al anului

■ PRODUCĂTOR Necunoscut ■ DISTRIBUITOR CDV Software ■ TERMEN DE APARIȚIE Aprilie 2000 ■ ALTELE Momentan, producătorii lucrează la modul multiplayer

## PE SCURT

### Care sunt tipurile de arme?

*Sudden Strike* se concentrează exclusiv asupra luptelor de sol, cu blindate, artilerie și infanterie. Forțele aeriene au doar rol de sprijin, atacând cu bombe.

### Campaniile se bazează pe fapte istorice?

Nu. Veți duce și lupte fictive. De exemplu, va exista o misiune cu numele James R., în care veți porni în Normandia cu un grup mic de soldați, pentru a salva un camarad aflat dincolo de liniile inamice. Tom Hanks nu va participa de această dată.



**ATAC DE RACHETE** Temutele lansatoare de rachete dispun de o rază enormă de acțiune și de o frecvență foarte mare de foc, dar nu sunt atât de precise ca artileria convențională.

O echipă rusească misterioasă de producători lucrează intens la finalizarea lui *Sudden Strike*. Pentru a scurta puțin perioada de așteptare, am procurat ultima versiune de testare.

Probabil că nici un alt joc nu e pașteptat cu atâta nerăbdare de generalii PC ca *Sudden Strike*. RTS-ul din Răsărit, privit superficial, decurge asemănător lui *Command & Conquer* și rudelor acestuia: în postură de comandant suprem al germanilor, rușilor, americanilor sau englezilor, decideți soarta trupelor pedestre, blindatelor și artileriei dvs. Luptele se desfășoară pe hărți izometrice, care pot atinge proporții uriașe, mai ales în misiunile avansate. Veți căuta zadarnic în *Sudden Strike* elemente tehnice cum sunt acceleratoare 3D sau efecte



Foto: CineText



**CADOU DE RĂMAS BUN** Infanteria a capturat o rafinărie, care a fost apărată de flak-uri de 88mm germane. Aceste arme au ajuns acum în mâinile noastre.

spectaculoase de lumină: cadrele se prezintă într-un look retro 2D, dar sunt desenate cu grijă pentru detalii, iar căsuțele, căile ferate și pădurile lor ne amintesc de peisajele unui circuit de trenulețe. Împrejurimile nu sunt deloc statice. Toate clădirile, podurile și peisajul

în sine se pot distruge sau deteriora. Astfel, focul continuu al artileriei transformă în moloz frumoasele sate și orașe, în numai câteva minute. Grenadele și bombele lasă cratere în urma lor, putând influența simțitor avansarea trupelor. Vehiculele distruse nu dispar pur și simplu din imagine, ci rămân ca epave, deranjând și ele avansarea unităților.

Din fericire, peisajul nu servește doar satisfacției optice; soldații se pot ascunde în case, surprinzând astfel blindatele din spate. Toate obiectele peisajului blochează linia

**Panzer General meets Command & Conquer. Sudden Strike pune comandantul trupelor virtuale în fața unor noi și grele misiuni.**



**ATMOSFERĂ DE PLECARE** Înaintea misiunilor, unitățile dvs. sunt pregătite de plecare.

de vedere a unităților, deci puteți să vă folosiți de caracteristicile topografice, pentru a vă deghiza oamenii.

Soldații și vehiculele care populează câmpurile de luptă sunt obiecte bidimensionale, dar reprezentate extrem de detaliat, asemeni ambianței. De exemplu, dacă găsiți răgazul necesar, în timpul unei lupte puteți urmări un infanterist plictisit cum își fumează țigara.

În ce privește jocul în sine, producătorii au introdus noutăți interesante. *Sudden Strike* combină iscusit elementele RTS-ului cu cele ale TBS-ului, realizând o nouă provocare pentru generații ocazionale. Un rol important, de exemplu, revine întăririlor. Fiecare unitate de luptă are o dotare limitată de muniție. Acest lucru ajunge în cazul blindatelor la administrarea separată a muniției pentru tun și pentru MG-ul de la bord. Nimic nu e mai inutil decât o armă neîncărcată. Acest vechi



**ÎNTĂRIRI** În timp ce parașutiștii americani plutesc în jos, blindate speciale atacă cu lansatoarele de flăcări clădirile ocupate de infanteria germană.

■ **SAVING PRIVATE RYAN**  
Una din campaniile din *Sudden Strike* dă posibilitatea de a juca debarcarea aliaților în Normandia.

## Mic glosar de blindate

Monștrii de oțel joacă un rol central în Sudden Strike. În funcție de perioada din război în care se desfășoară luptele, vă stau la dispoziție diferite blindate, mai mult sau mai puțin avansate. Regula de fier este următoarea: "Cu cât mai modern, cu atât mai bine dotat".



### Pz Kpfw VI Tiger!

Uriașul tigru a fost mai bine dotat și mai blindat decât toate blindatele aliaților, dar datorită greutății enorme și consumului ridicat de motorină se deplasa destul de încet și dispunea de o rază de acțiune relativ mică. Primul an de producție a fost 1942. În total s-au construit aproximativ 1.350 bucăți.

Echipaj: 5 Oameni

Dotare: un tun de 88 mm și 3 MG-uri

Muniție: cca. 90 focuri de tun

Viteză maximă: 38 km/h (pe stradă)/  
20 km/h (pe teren accidentat)

### Pz Kpfw V Panther

Cel mai cunoscut tanc al celui de al doilea război mondial și, alături de rusescul T-34, cel mai bun tanc de greutate medie a acestui conflict. Panther dispune de o combinație excelentă de putere de foc și mobilitate. Introdus în anul 1943, până la sfârșitul războiului s-au produs 5.500 de bucăți.

Echipaj: 5 Oameni

Dotare: Un tun de 75 mm și MG-uri

Muniție: 85 focuri pentru tun

Viteză maximă: 47 km/h (pe stradă)/  
24 km/h (pe teren accidentat)

### SU-85 Jagdpanzer

SU-85 este de fapt o armă independentă, care a avut o singură sarcină: distrugerea blindatelor inamice. Contrar armelor convenționale, nu dispune de o nacelă de foc rotitoare. Lipsa unui MG la bord îl face sensibil pe rusescul SU-85 la atacurile de infanterie.

Echipaj: 6 Oameni

Dotare: Un tun de 8 mm

Muniție: 48 focuri

Viteză maximă: 55 km/h (pe stradă)/  
28 km/h (pe teren accidentat)

adevăr se aplică și în lumea lui *Sudden Strike*. De întăriri se ocupă camioane speciale, care alimentează cu muniție toate unitățile din apropierea lor. Bineînțeles, aceste vehicule de aprovizionare, care sunt responsabile și pentru construcția pontoanelor și blocadelor anti-tanc, nu sunt prea rezistente și devin astfel o pradă ușoară pentru soldații și blindatele inamice, dacă nu sunt escortate. Pierderea vehiculelor de aprovizionare este foarte gravă, deoarece astfel va trebui să vă descurcați cu

unitățile cu care ați început lupta. Construcția bazelor, producția noilor unități și managementul resurselor nici nu intră în discuție la *Sudden Strike*. Singurele întăriri pe care le puteți cere vin din aer, sub forma parașutiștilor sau a unor atacuri aer - sol.

Încă și mai nefolositor decât un tun fără muniție e unul fără servanți. Fiecare dintre tunurile din joc - artilerie, antitanc sau flak - poate fi dotat cu maximum doi soldați. Dacă unul din aceștia este ucis, unitatea poate continua focul, dar nu se mai poate deplasa fără ajutor străin. Dacă moare și cel de-al doilea tunar, arma tace, până o veți dota cu un nou echipaj. Țintașii vă ușurează doar parțial viața. Unitățile anti-tun și anti-aeriene atacă individual țintele adverse. Artileria nu trage decât la indicațiile dvs., trebuie să dați ordin pentru fiecare grenadă aruncată. Fiindcă artileria grea poate trage mult mai departe decât poate recunoaște, sunteți obligat să trimiteți vehicule de cercetare, pentru a exploata raza mare de acțiune a acestor arme. Unitățile rapide au o rază de vizibilitate enormă și identifică pentru dvs. aglomerările de trupe, pe care le



PE LA SPATE Germanii au oprit marșul americanilor.

puteți apoi decima de la distanță cu grenade sau bombardiere.

Versiunea de testare a lui *Sudden Strike* promite ca jocul final să devină un adevărat hit. Deși controlul unor lupte de amploare cere exercițiu, prin sistemul iscusit de luptă și de aprovizionare jocul vă pune în fața unor noi și neobișnuite provocări.

Sascha Gliss  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



MOLOZ După o luptă încinsă pentru acest sat deplorabil, din majoritatea caselor n-au mai rămas decât ruine.

# Un cadou pentru șoferii înrăiți

În a doua parte a seriei de curse puteți goni pe străzile londoneze și pe cele din San Francisco.

■ PRODUCĂTOR Anfel Studios ■ DISTRIBUȚIE Microsoft ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim.3/2000 ■ ALTELE Urmarea celui mai original joc de curse - pe lângă Driver al anului 1999

## PE SCURT

De ce au fost alese

Londra și  
San Francisco?

După aglomerația postmodernă de zgârie-nori care e Chicago, producătorii au dorit să pună la dispoziția piloților de raliu peisaje istorice, cu străzi și mai înguste.

Ce se poate face când  
circulația se blochează  
în fața Palatului  
Buckingham?

Se coboară pur și simplu în sistemul de metrou londonez și se continuă drumul pe șine, dacă nu cumva în tunel tocmai se află un metrou.



**DĂ-I BĂTAIE PE SCĂRILE RULANTE!** În San Francisco sunt o mulțime de scurtături, chiar dacă nu prea sănătoase pentru amortizoare.

Se pare că producătorii au luat în seamă doleanțele de îmbunătățire referitoare la Midtown Madness-ul din anul trecut. Pentru partea a doua s-au anunțat câteva inovații promițătoare.

**M**idtown Madness a avut o prezentare elegantă, oferind o imagine convingătoare a culiselor orașului Chicago și un comportament realist la conducerea vehiculelor disponibile. Totuși,

jocului îi lipsea un impuls veritabil, căci puținele moduri de conducere nu asigurau o satisfacție de lungă durată. La urmașul său nu s-au schimbat multe în ce privește grafica, dar îl veți putea alege dintr-un număr mai mare de modele de mașini pe cel mai potrivit, pentru a bate cu el străzile Londrei sau colinele din San Francisco. Celor două moduri cunoscute de joc li se mai adaugă încă două: într-unul veți avea posibilitatea de a vă angaja ca

șofer de taxi la Academia de Taxi din Londra, dovedind că aveți în degetul mic toate străzile orașului. Asemănător este și modul Hollywood: în San Francisco intrați în rolul unui stuntman și o goniți prin orașul de lângă Pacific, urmărit de o echipă de filmare.

Producătorii încă se mai gândesc dacă vor introduce în joc și misiuni a la Driver, pentru a spori motivația pe termen lung a jucătorului.

Prin rețea se preconizează curse la fel de palpitate ca în Midtown Madness, iar legăturile cu serverele au fost simțitor îmbunătățite.

Bineînțeles, afirmă Microsoft, jucătorii vor avea din nou posibilitatea de a porni pe cont propriu în cunoașterea orașului. Și de această dată le vor ieși în cale o mulțime de pietoni, dar nici o dată în fața mașinii, deoarece toți s'ar din timp la o parte, oricât de tare ați apăsa accelerația.

Peter Kusenberg  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



**SWINGING LONDON** Ca în prima parte, orașele vor fi foarte vii, fapt care de această dată devine o componentă esențială a principiului de joc.



**STRĂZILE DIN SAN FRANCISCO** În frumosul oraș de lângă Pacific, unele dâmburi sunt mai abrupte decât o pistă de schi.



**MANIACII SUNT MAI RĂPIZI** După câteva accidente, mașina nu mai arată ca în vitrine.

# Lipsit total de remușcări

Fie pe jos, fie la volan, combaterea criminalității poate fi un lucru care te prinde.

■ PRODUCĂTOR Digital Anvil ■ DISTRIBUȚIE Microsoft ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim.4/2000 ■ ALTELE Mixaj între acțiune și curse à la Interstate '82

## PE SCURT

**Prin ce diferă Loose Cannon de Interstate '82?**

Costumele colorate ale răufăcătorilor din Interstate '82 nici nu se pot compara cu eleganța costumului de ucigaș al lui Ashe.

**Digital Anvil? Nu cumva tocmai lucrează la...**

Exact, la legendarul Freelancer. Producătorul-șef de la Anvil nu are nimic de-a face cu Loose Cannon, însă a însoțit realizarea lui Staalancer (vezi avanpremierea din numărul curent).

**O mână pe volan, cealaltă pe mânerul Magnumului 44, ambele picioare pe pedala de accelerație. Așa își începe eroul cariera în Loose Cannon, ca terminator în mlaștina crimel organizate care s-a extins în America anului 2016.**

**A**she este un mercenar care își câștigă existența fiind mandatat de poliție să mai rărească pleava locală, aflată sub conducerea boss-ului Bishop. Față de colegii lui din genul ego-shooterelor, acest erou are un avantaj decisiv: în desfășurarea misiunilor sale, poate apela la o caroserie mobilă - termen fără îndoială eufemistic, deoarece Ashe gonește cu bolizi superdotați prin Downtown Chicago sau South Central L.A., fără grija



**VIZIBILITATE LA DISTANȚĂ** Puteți alege din cinci perspective diferite de cameră. Aici vedeți o intersecție de autostrăzi din apropierea unei metropole americane.

## ■ LUMINILE METROPOLEI

Criminalitatea nu vă întâmpină doar pe străzile New York-ului.





unor obstacole enervante, ca mașini parcate, reguli de circulație sau lunetiști. Dacă îți distruge mașina, pur și simplu îți procură una nouă: fie că și-o achiziționează din banii câștigați cu atâta trudă, fie confiscă prima mașină bună ce îi iese în cale și se volatilizează cu ea. Desigur, eroului nu-i lipsesc ocaziile de a câștiga bani pentru a deveni posesor pe cale legală a unui vehicul, a unor arme mai bune sau dotări suplimentare. Pentru fiecare misiune încheiată cu succes, primește drept răsplată o sumă mai mică sau mai mare, în funcție de numărul boabelor albastre de fasole care vuiesc pe lângă urechile lui Ashe.

Cine afirmă că conceptul jocului seamănă cu *Interstate '82* de la Activision are perfectă dreptate. *Loose Cannon* este în primul rând un action adventure, în care eroul poate îndeplini misiunea atât pe picioarele proprii, cât și la volanul unei mașini aerodinamice. Totuși, jocul diferă de încă actualul titlu al lui Activision în câteva puncte importante. Mai întâi, producătorii de la Digital Anvil și-au imaginat un scenariu captivant, care evoluează treptat și prezintă surprize pe parcursul jocului. Prietenele și prietenii scenelor palpitate de acțiune vor avea la dispoziție circa 20 de misiuni, iar indicațiile acestora vor fi foarte variat realizate. Coordonatorul de proiect, Tony Zurovec, care contribuie deja de ani de zile la realizarea popularei serii *Ultima* a lui Richard Garriott, ne-a povestit amănunte despre diferitele misiuni: "La un moment dat, Ashe trebuie să pătrundă într-o fortăreață din



**APUS DE SOARE** Eroul se poate deplasa și pe jos prin jungla periculoasă a metropolelor. Fără vehicul, drumul va dura mai mult, însă eroul va da cu siguranță peste persoane interesante.

pustiul american. În drum spre aceasta, au loc urmăriri spectaculoase și schimburi încinse de foc. Nu ajungi viu în tabăra inamicului decât dacă te furișezi și îți găsești un ascunziș potrivit."

De asemenea, *Loose Cannon* diferă foarte mult din punct de vedere tehnic de *Interstate '82*. Zurovec și echipa lui s-au ocupat în special de amănuntele care însuflă unui joc de PC viața virtuală. Pietonii, accidentele soldate cu stricăciuni vizibile pe mașină,

**Aici sunt satisfăcute atât necesitățile gangsterilor GTA-2, cât și ale șoferilor de ocazie și prietenilor turbulentei action adventures.**

precum și o reprezentare bogată în detalii a orașului vor asigura atmosfera corespunzătoare. Mulțumită unui sistem de animație sofisticat, figurile nu se mișcă asemenea unor roboți prin străzile New York-ului, ci aproape ca oameni în carne și oase. Dacă scenele de acțiune ale celorlalte misiuni vor fi la fel de palpitate ca salvarea ostaticilor, prezentată presei, *Loose Cannon* va fi cu siguranță o distracție palpitantă, atât în modul single, cât și în cel multiplayer.

Peter Kusenberg  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



**VIAȚA LINIȘTITĂ DE LA ȚARĂ** Unele misiuni îl scot pe Ashe din gălăgia orașelor în aparent idilica provincie americană.



**PRIETEN ȘI AJUTOR** Atât timp cât nu-l provocați pe polițist și nu vă faceți de cap, păzitorii legii sunt de partea dvs.

# Porsche, forță, cai-putere

EA unește o grafică splendidă, moduri inovative de joc, motivație pe termen lung și o dinamică realistă

■ PRODUCĂTOR EA Canada ■ DISTRIBUȚIE Electronic Arts ■ TERMEN DE APARIȚIE Martie 2000 ■ ALTELE Un joc de referință, cu numeroase noutăți

## PE SCURT

**Cum se comportă mașina de această dată?**

Realistic, dar nu exagerat de pretențioasă.

**În fiecare an apare un nou Need for Speed.**

**E Porsche mai mult decât un update?**

Da. Cele două moduri de joc sunt în sine înnoiri ce pot imprima o direcție.

**Ce e atât de palpitant?**

Pe de o parte, intrajii în rolul unui pilot de testare și trebuie să preluați misiuni ca în Driver. Pe de altă parte, e vorba de o carieră de peste 50 de ani, care conține un sistem economic complex.

Atâta motivație la un loc nu ai fi așteptat de la Electronic Arts. Need for Speed: Porsche unește în sfârșit calitățile primei părți legendare cu o acțiune inspirată din Driver și un mod motivant de carieră.

Ca-n vis, soarele strălucește, traseul prin pădurile din sudul Franței este uscat, rezervorul e plin și mecanismul bine lubrifiat. În spatele nostru bătăie cei șase cilindri ai motorului Boxer 991, în față noastră se întind lungi kilometri, prezentând curbe strâmte, având porțiuni rapide și pante drastice. Șoferii Porsche care s-au adunat aici nu au decât un singur scop fiecare: să ajungă primul de la punctul A la punctul B. Între A și B vă așteaptă însă nenumărate obstacole - șoferi stângaci, care cu mașina lor încremenită nu fac decât să împiedice înaintarea dvs. Totuși, îndată ce se aude semnalul de pornire, șase șoferi de Porsche bașă într-a-ntâia, eliberează ambreiajul și o gonesc acompaniați de geamătul motoarelor printr-un



**FĂ-ȚI LOC!** În curse puteți alege între mașini asemănătoare sau un grup amestecat de vehicule Porsche ale ultimilor 50 de ani.

peisaj unic de idilă forestieră. Norocos este cel care are un volan și nu trebuie să ia curbele cu bolidul de mai multe sute de cai-putere folosind tastatura. Tastatură? Uitasem. Nu am vrut să vă vorbim despre cum își petrec

redactorii noștri timpul liber. În loc de asta, am primit o primă versiune testabilă a lui Need for Speed: Porsche, care ne-a cucerit instantaneu.

În cea de-a cincea parte a seriei de succes Need for Speed,

## ■ CURBE AC DE PĂR

Participă atât nou-nouțul 996 Turbo, cât și oldtimer-ul 365 sau GT-ul.



producătorii au luat-o pe o cale nouă, în pofida criticilor. În locul mașinilor de lux ca Ferrari sau Lamborghini, pe care le introducea în părțile anterioare, în *Need for Speed: Porsche* nu și-au găsit aici locul decât produsele Porsche. În afară de asta, palpabilele urmări cu mașinile poliției din modul single player au fost eliminate, pentru a face loc pentru două moduri noi. Modul Evolution vă duce în anii '50 și vă pune câteva miare în mână, pentru a vă cumpăra o mașină. Cu aceasta trebuie să participați la curse, să câștigați premii în bani, să investiți banii câștigați în mașini noi și reparații și așa mai departe. În jurul acestora, jocul simulează o întreagă lume economică, cu inflație, căderi de prețuri și competiție liberă. Astfel puteți specula pe care dintre mașini vreți să le păstrați, pentru a deține cândva un oldtimer valoros, cu care să faceți mulți bani. Și comerțul cu piese de schimb și motoare se supune echilibrului cerere - ofertă, pentru a nu plictisi jucătorul în cei peste 50 de ani simulați.

Al doilea mod nou se numește Factory Drive și vă încredințează rolul unui pilot de testare la Porsche. Pentru a fi luat în echipă, trebuie să treceți înainte o serie de teste care amintesc de jocul Driver. Cerințele cresc constant și se întind de la un simplu slalom până la rotiri de 360 de grade între câteva jaloane. Bineînțeles, sunteți presăți și de o limită de timp. Dacă ați avut succes, vă așteaptă noi misiuni, care în parte par a fi împrumutate din Driver.

De exemplu, trebuie să livrați o



**MAȘINA MEA MERGE ȘI FĂRĂ PĂDURE.** E adevărat, dar cu pădurea e mult mai frumos, după cum ne dovedește și acest traseu detaliat. Împreună cu legendarul 356, drumul vă poartă prin peisaje fascinante.

mașină nou-nouță la un client, fără ca aceasta să sufere nici măcar o zgârietură cât de mică. Și asta într-un timp limitat și fără a fi prins de poliție. Varietatea este asigurată pe deplin, căci deja în misiunea următoare presa pretențioasă de specialitate se vrea impresionată de calitățile unui nou model. Pentru asta, jucătorul trebuie să gonească ca un dement pe pista de testare.

Modurile single player, cu curse rapide pe trasee la alegere, și modul knock-out, cunoscute de la

**Jocul simulează o completă lume economică, cu inflație, căderi de preț și liberă competiție.**

precursori, au fost preluate neschimbate. În modul knock-out, un grup de mașini pornește în mai multe curse, fiind eliminat de fiecare dată ultimul de la sosire. Bineînțeles, acest rol trebuie să-l lăsați unui concurent, pentru a deveni în final gloriosul câștigător. Oferta de trasee pentru toate modurile este vastă, variată și dotată cu grade variabile de dificultate. Unele trasee sunt rapide, cu curbe lungi și surprize puține. Altele dispun de curbe ascuțite, dificile, trecători strâmte și serpentine periculoase. Există și scurtături, dar acestea nu-i ajută decât pe cei care stăpânesc foarte bine mașina pe etapele mai pretențioase. Adevărații cunoscători dintre fanii de curse apreciază



**CE LIMITĂ DE VITEZĂ?** Ecologiștii nu ar fi prea liniștiți dacă ar ști că șoferii de Porsche nu iau piciorul de pe accelerație nici măcar la puncte de control ca acesta.



**ROMANTIC** Nu lăsați ca detaliile clădirilor să vă distragă atenția. Pe străzile înguste se fac ușor accidente.



**GASCADE** Deja înaintea curbei, cascada se anunță cu un murmur puternic. Mașina rămâne însă uscată de fiecare dată. EA, atenție, asta se mai poate schimba!



**ÎMBCARAT** Interiorul mașinilor poate fi admirat cu ajutorul mouse-ului.

În continuare designul traseelor din primul *Need for Speed* ca fiind cel mai reușit. Din fericire, EA a revenit la conceptele vechi și a gândit nouă circuite ca trasee deschise și doar trei ca trasee închise. Traseele deschise de drum sunt atât de lungi, încât solicită foarte multă concentrare din partea șoferului și ascund tot timpul surprize noi. Printre altele, traseele trec prin Auvergne, Monte Carlo și pe autostrăzi germane.

Chiar și cel mai bun șofer își va izbi măcar o dată mașina de un copac, i se va sparge o roată sau i se va zgâria caroseria. Bani câștigați amarnic trebuie atunci investiți în reparații, căci pagubele de la mașină se manifestă și în capacitățile acesteia. Producătorii de la Electronic Arts au reușit pentru prima dată să realizeze un model realist de pagube, care trece dincolo de simplele modificări cosmetice pe care le avea precursorul. De asemenea, producătorii au reușit să convingă proprietarii licenței din Zuffenhausen că un 991 Turbo mototilit nu înseamnă o pată pe prestigiul firmei. Până acum, firme

ca Ferrari sau Jaguar se împotriveau vehement ca produsele lor să sufere avarii într-un joc. Felul suveran de a vedea lucrurile al lui Porsche este o bucurie pentru jucător, doar așa având sens numeroasele posibilități de tuning. Ca în realitate, a forța capacitățile mașinii nu e întotdeauna cea mai bună idee. Un turbo mai puternic nu rezistă la atâtea escapade ca un model de serie. Dar dacă aveți posibilități financiare corespunzătoare, puteți încerca fără rețineră toate modelele, cu cele mai noi componente.

Marea cheltuială pe care Electronic Arts a investit-o în cercetare pare să fi meritat. Cu toate că versiunea pe care am primit-o pentru testare nu cuprindea încă toate modelele, diferențele dintre un Porsche 356 și actualul 911 4x4 sunt eclatante. Începând cu roțile în derapaj ale oldtimer-ului și până la comportamentul perfect pe șosea al lui 911, senzația este reală. Chiar și diferențele zgomotului de aprindere și sunetelor de motor au fost înregistrate separat. Astfel, fiecare mașină sună altfel. Pe lângă asta, în interiorul mașinii avem un sunet diferit față de cel din perspectiva urmăritorului, căci inginerii de sunet de la EA au prevăzut cu microfoane atât interiorul, cât și exteriorul fiecărui model. Singurele slăbiciuni ale versiunii de testare țin de comportamentul piloților controlați de computer și capacitățile graficii. Din punct de vedere optic, *Need for Speed: Porsche* s-ar putea să impună standarde noi, viteza însă



**EFACT DE TREPIDAȚIE** Dacă mașina trece peste scândurile podului, în structura internă armătura începe să vibreze.



**TUNING** Puteți face tot ce vă dorește inima. Atenție însă: durata de viață a componentelor scade astfel semnificativ!

Se pare că a meritat investiția făcută de Electronic Arts în cercetare.

lasă încă de dorit. Producătorii spun că le este cunoscută această deficiență și promit că o vor elimina până la publicarea jocului. Ceea ce înseamnă că la *Need for Speed: Porsche* ne putem aștepta la cerințe hardware mai mari decât la precursor.

Florian Stangl  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



**CURBE REUȘITE** Comportamentul mașinii este mai realist decât la precursori, dar până la lansarea jocului încă se mai finalizează.

# Un rap cu pantofi de oțel

Tehnica modernă nu este totul. Producătorii și-au trecut acest principiu în cartea de muncă.

■ PRODUCĂTOR Angel Studios ■ DISTRIBUȚIE Microsoft ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim.2/2001 ■ ALTELE O continuare opulentă din punct de vedere grafic a jocului RTS

## PE SCURT

### Ce este un Mech?

Coloșii de 100 tone nu au nimic în comun cu computerele firmei Apple. E vorba de niște roboți de luptă din oțel, care se deplasează pe două picioare.

### Cum se poate controla un asemenea mecanism?

În capul colosului se află un echipaj care stă toată ziua la povești despre avantajele terenurilor 3D în jocurile de strategie pe PC, cel puțin până nu apare vreun dușman prin împrejurimi.

### Ce este BattleTech™?

Firma FASA face o avere cu licența Universului Battle Tech™. Mech Warrior și Mech Commander se desfășoară de asemenea în acest univers.



**CINE SE JOACĂ CU FOCUL** Luptele generează efecte impunătoare de lumini, care concurează ușor cu Mech Warrior 4.



**BINE OCHIT** Mech-urile dvs. pot fi dotate cu diferite sisteme de armament, reușind astfel să țintiți cu precizie și de la distanțe mari.

**O clonă C&C se maturizează: în prima parte, elementul de tactică se limitase la apăsarea continuă a tastei de foc. Producătorii modernizează acum acest principiu de joc.**

Producătorul-șef Mitch Gitelman exclamă: "Uite, acum sare totul în aer!" Pe ecran tocmai explodase o bază inamică, pe care Keith a atacat-o cu o jumătate de duzină de roboți de luptă. Entuziasmul omului

este de înțeles. Mech Commander 2 are într-adevăr mai mult de oferit decât mediocrul său precursor. Noutatea cea mai evidentă este grafica 3D, deloc mai prejos față de jocul de acțiune MechWarrior 4, care a fost prezentat la standul din vecini, la expoziția Microsoft Gamestock din acest an. Ca în Earth 2150, va fi posibilă o utilizare flexibilă a hărții, un zoom simplu și modificarea împrejurimilor.

Mech-urile vor incendia cu

tunurile laser sau cu lansatoarele de rachete tufişurile și copacii, când nu le vor transforma de-a dreptul în scobitori.

Jucătorii cu real simț tactic vor integra mai mult peisajul în strategie, folosind dâmburile și stâncile ca ascunzători. În timpul luptelor în timp real, aveți posibilitatea de a lua arme de la adversari și de a le utiliza în scopuri proprii. În timpul campaniei, al cărei istoric încă nu se cunoaște, trebuie să ajungeți cu cât mai puține pierderi la misiunea următoare. Altfel decât în Metal Fatigue, asemănător din punct de vedere al jocului, în Mech Commander 2 veți avea posibilitatea de a folosi în continuare pentru misiunile următoare Mech-urile realizate cu detalii minuțioase.

Confruntarea va fi și în rețea o reală satisfacție, lucru de care se va îngriji multitudinea de variante de joc, printre care și un mod cooperativ.

Peter Kusenberg  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



**MICROGOSMOS** Prin umbre în timp real, figuri bogate în poligoane și multe detalii, lumea jocului pare mult mai vie decât în prima parte a seriei, a cărei peisaje suferau de sărăcia vegetației.



**AVEAM UN BRAȚ** Ca în Metal Fatigue, Mech-urile dvs. pot pierde din corp.

# Diablo, ferește-te!

Va reuși în cele din urmă Dungeon Siege de la Microsoft să detroneze actuala referință a genului RPG?

■ PRODUCĂTOR Gas Powered Games ■ DISTRIBUȚIE Microsoft ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim.1/2001 ■ ALTELE Un Action-RPG excelând prin grafică, cu o poveste fabuloasă

## PE SCURT

**Unde își vor depozita jucătorii lucrurile adunate pe parcursul jocului?**

În *Diablo* și consorții săi asta lucrurile se adună în gentuțele magice din paltan. În *Dungeon Siege* se utilizează hamali.

**Cum se trece dintr-o fază în alta?**

Contrar lui *Diablo*, nu trebuie să folosiți portale, ci coborâți pur și simplu pe o scară. Această etapă nu este acompaniată nici măcar de o imagine de încărcare, ce ar putea să vă enerveze.



■ DEASUPRA PRĂPĂSTIILOR ADÂNCI  
Luptele se desfășoară pe fundaluri care-ți taie respirația. Aici e un pod din uriașul masiv muntos.

**Oare va face față Diablo 2 unei asemenea provocări? În domeniul tehnicii, Dungeon Siege e cu siguranță cu un pas înainte.**

**Plimbarea prin temnițe și luptele împotriva creaturilor malefice țintulesc jucătorul zile, săptămâni sau chiar luni în fața monitorului. Anul acesta, la expoziția Microsoft s-a prezentat literalmente o delicatessă a acestui principiu de joc, care creează dependență.**



■ NICI UNUL NU-I ION Krug: o rasă deosebit de periculoasă, cu care veți avea de furcă.

**P**ăianjenii ăștia-s peste tot! Și în *Dungeon Siege* aceste creaturi nepoftite apar la fiecare răscruce de drumuri. În lumea temnițelor mișună alături de schelete dotate cu ciomege și scorpioni de mărimea unui cărucior din supermarket. Sună ca într-un program TV a la *Satanica*, dar ajunge o privire scurtă asupra lui *Dungeon Siege* pentru a alunga temerile de acest gen. Echipa producătorului lui *Total Annihilator*, Chris Taylor, nu are ca scop realizarea unei variante a lui *Diablo*. Dimpotrivă, produce un mixaj de genuri excelent din punct de vedere tehnic, cu un story palpitant, un control bine conceput și cu multe elemente comice. Jocul este un RPG adevărat, căci la început definiți un personaj pe care îl trimiteți spre o aventură. Însă evoluția personajului dvs. va avea o importanță mai mică decât luptele care vă așteaptă. Ca în legendarul *Diablo*, veți fi amenințat

la fiecare pas de creaturi sălbatice, care vă atacă în haltă eroul principal. Dar fiindcă puteți lua până la zece personaje în echipa dvs. de aventurieri, obstacole de netrecut nu vor exista, nici chiar sub forma unor monștri uriași cu opt capete și tentacule groase cât trunchiul unui copac. Dacă totuși unul din eroii dvs. cade la pământ, nu e nici pe departe pierdut, ci doar inconștient, câtă vreme nu primește de la vreun coleg o licoare vindecătoare.

Această recuperare a unui erou slăbit decurge la fel de simplu ca oricare altă acțiune. Chris Taylor a fost foarte atent ca fluența jocului să fie afectată cât se poate de puțin. Veți căutați zadarnic meniuri obositoare. Suprafețele de control cu portretele figurilor respective le găsiți pe marginea stângă a imaginii. Un clic pe imaginea magicianului, și deja acesta este activat pentru a fi alimentat cu comenzi noi, fără ca în acest timp



**COASTE USCATE** Acești domni înfomețați nu trebuie subapreciați.



**O MARE DE LUMINI** Figurile detaliate și efectele de lumină reușite sunt impresionante.

să pierdeți din ochi acțiunea din lumea fantastică. De asemenea, figurilor li se pot da comenzi pe termen lung sau, ca în RTS-uri, puteți defini grupurile de luptă. Mouse-ul se poate folosi și pentru a mări harta prin zoom sau pentru a o roti. Enervantele imagini de încărcare au fost eliminate complet, fapt pentru care Taylor este foarte mândru, pentru că jucătorul se poate adânci ore întregi în joc, fără nici o întrerupere.

Dacă grupulețul de eroi intră într-o fază nouă, nu apare ca printr-o minune într-o altă temniță, ci pur și simplu coboară pe scări. La asemenea treceri dintr-una din cele 15 regiuni într-o temniță, vă satisface cu siguranță grafica excelentă, care va impresiona și ochiul jucătorilor foarte preten-



**ÎNAINTE MARȘ** Când jucătorul intră în pasajul următor, nu e deranjat de imaginile de încărcare a noii faze.



**DO YOU REALLY WANNA HURT ME?** În timpul luptei, puteți să vă împărțiți grupul și să dați fiecărui membru sarcini diferite. De asemenea, se pot defini grupuri individuale, ca în genul RTS.

**Un principiu simplu de joc - însă o mulțime de idei noi: aici lucrează într-adevăr minți creative.**

țioși. Mai ales stâncile abrupte, treptele, clădirile cu mai multe nivele și cimitirele părăsite sunt concepute foarte plastic și fac ca multe ego-shootere să pară învechite din punct de vedere optic. Sunt foarte reușite și animațiile figurilor, realizate cu multă dăruire, și detalii ca reflexiile de pe lama sabiei sau rănille dobândite după un duel mai încins. Toate acestea contribuie

foarte mult la crearea impresiei de basm. Un mod multiplayer va face posibil ca până la zece jucători să cerceteze minunata și atractiva lume, împreună sau ca adversari.

Peter Kusenberg  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



**CU BULGĂRI DE ZĂPADĂ** Și în imensa lume fantastică a lui Dungeon Siege ninge și e frig. Țara ghețurilor este una din cele peste douăzeci de regiuni.

# Nu mai lipsesc decât pipițele

Sezonul competițional începe, dar favoritul întârzie: GP 3 va începe campionatul abia în vară

■ PRODUCĂTOR MicroProse ■ DISTRIBUȚIE Hasbro Interactive ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim.2/2000 ■ ALTELE Licență oficială a sezonului de Formula 1 din 1998

## PE SCURT

**Grand Prix 3 este ultimul răcnet în materie de simulatoare de curse?**

Nu, deoarece acum se lucrează la încă două jocuri, în continuarea acestuia.

**Jocul nu cumva trebuia să apară deja anul trecut?**

Așa se sconta, dar MicroProse nu a avansat nici un termen oficial de apariție: GP3 mai așteaptă până la finalizare.

După părerea experților de simulatoare, *Formula 1 99* a lui *Psygnosis* a fost o investiție proastă, iar *Formula 1 2000* de la *Electronic Arts* pare mai degrabă un joc de curse supraîncărcat de acțiune. Mult așteptatul *Grand Prix 3* ar putea însemna ieșirea din această catastrofă a simulatoarelor.

Geoff Crammond este o adevărată minune a PR-ului. Puțini sunt designerii care au reușit să-și facă un astfel de nume în materie de software de amuzament. Cu clasicul *Sentinel* pentru Commodore 64, Geoff Crammond ne-a dovedit capacitățile de programator, iar cu jocurile BBC

*Aviator* și *Revs* simțul pe care-l are pentru simulatoare. *Stunt Car Racer* realizat pentru Atari ST l-a adaptat pentru PC, punându-și astfel bazele reputației de expert al jocurilor de curse. Imediat după aceea a apărut *F1 Grand Prix*, care a fascinat sute de mii de jucători, iar *Grand Prix 2*, realizat în 1996,





Crammond nu are încredere în cifre. Unele simulatoare de curse, deși matematic perfecte, totuși nu pot fi jucate.



**DIN PERSPECTIVA ȘOFERULUI** Perspectiva șoferului, care de regulă este destul de dificilă, este recomandabilă la Grand Prix 3. Vă simțiți imediat ca în propria mașină și puteți stabili exact viteza.

rămâne încă un standard la care se raportează graficile și feeling-ul de conducere a jocurilor.

După patru ani lungi de așteptare, a sosit în sfârșit momentul: a treia parte a legendei de Formula 1 stă în poziția de start și va apărea probabil încă în prima parte a actualului sezon de Formula 1. La expoziția de jocuri din anul acesta am putut să ne convingem de calitatea jocului, iar întrebărilor noastre le-a răspuns coordonatorul de proiect, John Cook. Acesta, care se autoapreciază drept "manager rău", este responsabil pentru coordonarea diferitelor sarcini și a programatorilor, pe când Geoff Crammond, ca șef al proiectului, stabilește scopul în mare și concepe părțile mai ample ale programului. "Fiecare știm că vrem să facem simulatorul perfect de Formula 1, spune Cook. Deci fiecare face cum știe mai bine. Graficianul încearcă să deseneze vehicule fotorealiste, programatorul engine-ului le dă o umbră cât mai plauzibilă, iar matematicianul are grijă ca jucătorul să poată circula cu ele ca și cu o mașină adevărată." Conform așteptărilor, *Grand Prix 3* arată splendid și sună mai bine decât oricare transmisie live. Versiunea timpurie beta a făcut și din punct de vedere al comporta-

mentului la conducere o impresie convingătoare. "Nu facem greșea de a ne baza pe simple cifre, declară Cook. Există multe simulatoare care, din punct de vedere matematic sunt perfecte, dar nu pot fi jucate deloc."

Pentru ca *Grand Prix 3* să nu împărtășească aceeași soartă, Geoff Crammond face în fiecare zi o plimbare cu respectiva versiune actuală. Atâta timp cât el nu este

mulțumit, sutele de parametri ale fiecărui tip de vehicul sunt modificate pas cu pas. "Trebuie să simți într-adevăr senzația pe care o ai când șezi într-o mașină. Trebuie să simți accelerația, denivelările și toate celelalte forțe care acționează asupra unui șofer adevărat. Astfel de senzații nu sunt date de cifrele corecte. De aceea pentru un joc PC nu se poate insista asupra valorilor



**LUMINĂ STRĂLUCITOARE** Se renunță la detalii neimportante, cum e de pildă fața pilotului. Capacitățile de procesare sunt utilizate pentru realizarea efectelor de lumină și umbră.

#### MEGAPIXEL

Numeroșii pixeli probabil că nu vor mai fi vizibili în versiunea de lansare, căci hardware-ul grafic le va netezi muchile.



**MUCHII COLȚOASE** Muchiile de pe marginea umbrei sunt vizibile, căci programatorii au dezactivat anti-aliasing-ul, din motive de testare.

măsurate, până nu va exista un fotoliu force feedback." Geoff Crammond a făcut astfel din primele două jocuri Grand Prix cele mai reușite de acest tip. De această dată, o importanță semnificativă va avea strategia boxelor și mecanicii, care dau jucătorului senzația că se află în mijlocul acțiunii.

Stilul de lucru al lui Crammond are însă și un dezavantaj grav: perioada de realizare. MicroProse a trebuit mai întâi să programeze un engine de fizică, care să poată prelucra toate valorile măsurate, pe care echipa le-a primit de la FIA și de la diferitele echipe de Formula 1. Abia apoi valorile au putut fi

**Numeroasele valori măsurate de către echipe trebuie modificate de nenumărate ori în cursele de testare, pentru a realiza un model realist de conducere.**



**LUPTA PENTRU POZIȚIE** IA-ul șoferilor este numai meritul lui Geoff Crammonds. Luptele realiste sunt posibile chiar și pe pistele înguste din Monaco.

modificate, astfel încât pe PC să rezulte un model credibil de conducere. Deoarece acest proces îndelungat încă nu e încheiat, celelalte părți ale jocului nu pot fi realizate. Din acest motiv, există un singur circuit - Monaco, restul de 15 urmând să fie concepute abia în lunile următoare.

Un alt motiv al întârzierii lui *Grand Prix 3* sunt negocierile cu FIA. Asemenea tuturor producătorilor de simulatoare Formula 1 care trebuie să apară în anul acesta, nici MicroProse nu are încă un

contract legal de licență. Până când nu se vor clarifica care detalii ale sezonului '98 vor fi cumpărate de Bernie Ecclestone, care din ele pot fi negociate exclusiv și la care va trebui să se renunțe, din motive financiare, lucrările la *Grand Prix 3* avansează foarte încet. La urma urmei, nimeni nu vrea să ajungă să constate că toți acești ani de producție au fost în zadar.

Harald Wagner  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



**ASFALT DUR** Grand Prix 3 simulează chiar și denivelările de pe marginea pistei.



**GEAȚA GROAZEI** Dacă vedeți așa ceva, vizitați repede box-ul.



**ARHITECTURĂ SIMPLĂ** Cu toate că graficele clădirilor se bazează pe fotografiile, acestea par niște cutii de pantofi. MicroProse a promis îmbunătățiri radicale, care să învieze grafica.

# Deathmatch în înălțimile văzduhului

Cu un avion supradotat cu arme și cu cântecul pe buze, zborul e de două ori mai plăcut.

■ PRODUCĂTOR Zipper Interactive ■ DISTRIBUȚIE Microsoft ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim.3/2000 ■ ALTELE Acțiune de luptă aeriană, cu o grafică impresionantă

## PE SCURT

De ce nu au făcut producătorii un simulator din *Crimson Skies*?

Deoarece designerul-șef John C. Howard nu a vrut ca jucătorul să adoarmă în fața PC-ului.

După ce s-a orientat echipa programatorilor?

Nu s-au luat după *Red Baron*, asemănător tematic, ci mai degrabă după vechile filme cu avioane al căror protagonist este eroul hollywoodian Cary Grant.

Trebule să citească manuale groase pentru a putea face față în joc?

*Crimson Skies* nu va fi un *Falcon 5.0*, ci un joc halos cu împușcături, adică mai degrabă o provocare pentru jucătorii de *Half Life* decât pentru cumpărătorii lui *Flight Simulator 2000 Professional*.

După criza economică mondială, în America s-a-ntins anarhia. Escrocii, aventurierii și desperados se pot întâlni cu toții în spațiul aerian.

Scenariul lui *Crimson Skies* aduce jucătorul în America de după crashul bursier din 1929. Aventurierii și polițiștii duri luptă până la sânge, și asta în aer, căci rețelele de drumuri și de cale ferată nu se mai pot utiliza de mult.

Deoarece în America de Nord nu există o ordine unitară a statului, persoanele private și organizațiile comerciale sunt nevoite să apeleze la ajutorul unor profesioniști, căci în absența unei gărzi corespunzătoare nici un transport de mărfuri sau de persoane nu mai este în siguranță. Convoaiele sunt abordate cu mare apetit de către bande înrăite. Printre sarcinile jucătorului se numără aducerea la îndeplinire, cu un avion agil, a două duzini de misiuni, ce-l călăuzesc prin state ca Utah, California sau pe coasta răsăriteană a Americii. Într-o misiune deja realizată, jucătorul trebuie, de exemplu, să escorteze din Utah mormoni evadați, urmăriți de escadrile ucigașe de emigranți. Dacă reușiți să conduceți cu succes un transport la destinație, sunteți răsplătiți cu medali și o secvență intermediară.

Altfel decât simulatoarele obișnuite, ca *Red Baron 2*, *Crimson Skies* se va impune pe de o parte prin scenele captivante de acțiune, iar pe de alta prin story-ul original. Acesta l-a impresionat deja pe fanii jocului de masă care poartă același nume.

Echipa producătorilor a reușit să



**STAR PREȚ DE DOUĂ SECADE** Puteți zbura printre literele ce compun urlașul panou Hollywood, iar apoi gusta un pahar în compania Oliviei de Havilland, pe riviera din Santa Monica.

Introduceți acțiunea într-un joc PC care dovedește stil și imaginație mai ales prin reprezentarea figurilor sale. În loc să trageți alurea, ca un pistolar amator, intrați de fiecare dată în rolul unui tip cool, cu o biografie elegantă.

Tehnica utilizată este de prima clasă și nu ne prezintă doar peisaje variate, ci și texturi bogate în detalii. Avioanele de vânătoare, cum ar fi Hughes Bloodhawk, dispun de arme suplimentare, care asigură putere sporită de foc și explozii

spectaculoase pe măsură. Luptele aeriene din timpul misiunilor sau a deathmatch-urilor din rețea sunt acompaniate de o coloană sonoră adecvată anilor '30.

Peter Kusenberg  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

**În acest joc se îndeplinesc cele mai minunate vise ale eroilor.**



**ZEPPELIN** Asemenea legendarului Hindenburg, și aici unele dirijabile sunt distruse, în urma atacurilor piraților văzduhului.



**DEPĂȘIREA VITEZEI PERMISE** În rolul pilotului Nathan Zachary, îi pedepsiți pe răufăcători, iar în acest scop puteți încălca liniștit regulamentul aviației.

# Dragoste la prima mușcătură

Impuls de șoc: Dansul vampirilor de la Nihilistic reînvie toate tehnicile RPG-ului

■ PRODUCĂTOR Nihilistic Software ■ DISTRIBUȚIE Activision ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Aprilie 2000 ■ ALTELE Mod multiplayer revoluționar

## PE SCURT

**Vampire se bazează pe o licență oficială?**

Da. *The Masquerade* apare pe hârtie ca RPG al White Wolf. Informații suplimentare la [www.white-wolf.com](http://www.white-wolf.com)

**Cu ce filme se aseamănă jocul?**

În prima jumătate, cu filmele clasice despre Dracula, iar în a doua cu producțiile stilate, ca *Blade*.

**Vampirii, domnitorii bizari ai nopții. În opera de groază a lui Nihilistic vă luptați prin hrube întunecate și trăiți întâmplări cu care *Ultima 9* nu poate concura, din punctul de vedere al cantității. Mulțumită unei idei multiplayer geniale, dințișorii vampirilor stabilesc standarde noi.**

În esență, *The Masquerade* este un PRG comun, cu un erou principal și diferiți însoțitori, însă mult mai bun. Specialul constă în echilibrul care trebuie să-i facă dependenți atât pe cunoscători, cât și pe începători. Disputele pline de

acțiune cer forță și reacții bune ca în clasicul *Diablo*. Monștri inteligenți, de dimensiunile blocurilor și cu capacități speciale de vampiri, ridică luptele la un nivel mai ridicat. De exemplu, prin telepatie puteți transforma figurile în marionete. Prin control și accesibilitate, *Vampire* ar putea atrage și jucătorii altor genuri. Chiar dacă ar vrea să muște de frumusețea pe care o văd în imaginile trepidante din *Ultima 9*, acestea nu apar - un factor important după ce ați jucat o dată *Ultima 9*. Pe deasupra, jocul prezintă o bogăție de fațete care vă impresionează iar și iar, până la

sfârșitul jocului. Pe scurt, dansul de computer al vampirilor lasă la o parte toate punctele negative ale concurenților și-și prezintă toate avantajele. În rubrica noastră specială, Modul Storyteller, vă spunem de ce credem că acest joc este o lucrare de căpătâi în branșă.

Mai întâi însă ceva despre povestirea de bază, amestec de Highlander și Dracula. Prejudecățile, după cum se știe, sunt omenești. Însă dacă de la un moment la altul deveniți ținta apropiaților dvs., este ca o lovitură în stomac. Cristof, personajul principal, face această constatare după ce a fost degustat



de un întreg grup de vampiri. La început, transformarea decurge neobservată, doar zgârieturile și urmele de dinți dau motive de îngrijorare. Apoi însă apare setea aceea specifică, cu pofta pentru gâtul gol al femeilor și vene pulsante. După cum ni s-a spus, vampirii sunt răi din temelie. În timp ce Cristof se gândește la această teză, coboară cu atenție într-o societate străină a bântulților nocturni, dirijat de dvs.

Har Domnului, nu trebuie să studiați versiunea pe hârtie a jocului pentru a vă putea descurca la început. Diferiți mentori vampiri o iau metodic pentru a vă face lumea de sub cerul înstelat mai cunoscută. Prin această bântuie de exemplu clanuri întunecate, cu un plan de subjugare a omenirii. Pe de altă parte, aici locuiesc familii care utilizează deghizarea și ascunzișurile, pentru a fi lăsate pur

**■ MUȘCAȚI CU POFTĂ!**  
Dacă nu faceți acest lucru, în Vampire veți întâmpina dificultăți.

## Modul story-teller

Libertatea povestirii și a jocului care ia naștere prin modul story-teller este inovativă. Totul pare posibil și permis, nerămânând practic nimic interzis.



### Siguranța

Cine se teme de multitudinea noilor posibilități, poate începe cu două moduri multiplayer inofensive sau să se întâlnească cu prietenii la o vânătoare a demonilor.



### Genialul

Asemenea lui Goethe, puteți crea povestiri proprii, pe care să le aplicați, și chiar secvențe intermediare, dialoguri, mistere și obstacole proprii pentru armata de eroi. Pe Internet, romanul dvs. poate fi trăit și de alții.



### Elementarul

Cu ajutorul editorului, puteți utiliza clădiri, străzi, surse de lumină, monștri, obiecte de mobilier și alte obiecte din banca de date sau puteți să le creați pe ale dvs.



### Un alt pas

Încă în timpul unui joc puteți manipula totul. Dacă doriți să creați un efect de șoc, puteți să vă dotați o figură din Evul Mediu cu armele secolului 20, de exemplu cu un lansator de flăcări.



### Detaliile

Dacă doriți, puteți prelua controlul asupra oricărei figuri, de pildă să vă alăturați ca hangiu unei trupe de aventurieri. De altfel, eroii vi-i urmăriți cu o cameră plutitoare.



**WALK ON THE WILD SIDE** După ce lenevește 900 de ani, Christof apare în New York-ul de azi, cu toate callitățile sale șarmante ca pampgun-uri, gunoale arzând și vampiri gangsteri care dansează rap.

Deoarece engine-ul poate procesa mai multe umbre în același timp, culisele sunt pline de umbre teribil de reale.

și simplu în pace, sau creaturi scârboase locuind retrase în pădure. Singurul lucru pe care aceste creaturi le au în comun este dependența de conservele de sânge. Căci dacă un vampir nu și-a luat doza de sânge, sare chiar și la gâtul celor mai apropiați prieteni. Sloganul jocului, "Suntem animale, pentru a nu deveni animale", se manifestă pe neașteptate în story-ul imprevizibil și vă aduce repede la Bredouille. La autoflagelare vă amenință acțiunile necontrolabile, iar dacă exagerați activitățile de vampir, Christof își pierde orice scrupul și devine un junkie fără suflet.

De aceea în primele capitole trebuie să vă plimbați mult, pentru a primi niște răspunsuri precise. După ce idealuri să se orienteze figura dvs.? Ce să faceți cu veșnicia? Viața lui Christof primește un sens și un scop abia când dragostea lui secretă, o călugăriță cu adevărat sexy, este răpită. Pentru a o regăsi, începeți o călătorie prin orașele medievale Praga și Viena. Apoi, după o pauză de 900 de ani, vă plimbați cu o pușcă sau un MG pe străzile metropolelor de azi, New York și Londra. În același timp, se schimbă bineînțeles și partenerii dvs. de contact. Unde la început ați găsit meșteri cocoșați, acum veți fi întâmpinați de hackeri îmbrăcați în pas cu moda, în costume de iac și piele. Etapele acțiunii sunt marcate

cu discuții multiple choice, precum și de secvențe intermediare. Cel târziu aici vă da seama câtă trudă au investit producătorii în modelarea mimicii. Sincronizarea buzelor și mișcarea umană a figurilor este aproape perfectă.

După cum am amintit mai sus, pentru Nihilistic a fost importantă utilizarea simplă a programului - un clic, o acțiune. Christof înțelege conținutul comenzilor dvs. în funcție de situația respectivă. Dacă pe sol găsește zale, acesta o ridică. Dacă găsește o armă la negustor, o



**BOLTA DE STELE** Câteva doze de bere date pe gât, după care se poate filozofa.

ia și plătește pentru ea. Ochi în ochi cu creaturile nopții prost dispuse, se pregătește pentru atac, iar dacă vede un prieten trece în modul de taclale. Sistemul funcționează fără erori. Combinațiile de săritură, manevrele de evitare în stilul action adventure, ca în *Ultima 9*, nu țin de repertoriu. Există două tipuri de lovituri. Acestea trebuie să fie suficiente și sunt suficiente. Mult mai multă activitate cer însă cele 65 de discipline ale vampirilor, care pot fi satisfăcute cu formule magice și pot fi dobândite pas cu pas. Materia primă și materia instinctului este sângele uman. Un exemplu: vampirii pot deveni invizibili, pot arunca cu mingi de foc, pot chema entități protectoare, își pot scurta reflexele sau pot manipula alte creaturi. Pentru a putea aplica repede toate acestea, aveți posibilitatea de a vă configura tastele de funcții.

În mod logic, luptele rămân preocuparea principală în *Vampire*. Din când în când, mai trebuie soluționate mistere sau evitate capcane. Deși cărările acțiunii ajung câteodată la dimensiunile unui TIR, situația nu devine niciodată haotică. Și asta



**ANTRENAMENTUL DEGETELOR** Peste modelele de schelet, engine-ul își așterne texturile. Răsplata sunt mișcările realiste. Specimenul din stânga, de exemplu, dă neliniștit din degete.



■ **PRIVEȘTE-MĂ ÎN OCHI!**  
 Simți pasiunea dorinței? În mișcare, aceasta pare mult mai înspăimântătoare.

mulțumită controlului, care contribuie la simplificarea orientării: perspectiva persoanelor a treia este setarea de bază, ea putând fi rotită liber în jurul personajului. Pentru a roti camera, trebuie să atingeți cu indicatorul mouse-ului marginea ecranului. Atâta tot. Dacă vă e de folos, mai puteți trece prin intermediul tastelor Alt în perspectiva proprie, de exemplu pentru a studia în detaliu

niște indicii de pe perete.

Jocul are un singur minus în ce privește grafica: distanța de vedere nu este tocmai copleșitoare. Cu toate că lumea nopții la proporții respectabile, aceasta este încărcată doar pas cu pas în memorie. Altfel, Nihilistic le demonstrează specialiștilor de trepidații de la Origen că frumusețile nu trebuie să se bâlbâie, atâta timp cât sunt programate curat. Și se pare că americanii se pricep și la film: mulțumită efectelor pricepute de lumină, în regatul vampirilor apar nenumărate locuri îngrozitoare. Ce e o încăpere neagră față de o cameră unde umbre crestate fug de-a lungul pereților? Pe deasupra, animațiile de vampiri au un aer foarte personal, cum ar fi ștersul buzelor după ce Christof s-a alimentat de la o cetățeană crocantă. O face aproape erotic. La fel de reale par orașele cu texturile lor detaliate. Labirinturi înguste și încălcite de străduțe predomină în Praga, iar New York-ul este străbătut de străzi paralele de-a lungul zgârie-norilor. În Evul Mediu se aude tropot de cal, în epoca



**HIPNOTIZAREA ȘARPELUI** Nici chiar fachirii nu ar fi relaxați într-o asemenea situație.

modernă se aude murmurul, forfota oarșelor. Și în ambele epoci luna trece printr-o mare fantastică, strălucind de stele. Înscenarea întrece chiar și unele filme.

Între noi fie vorba, Christof va fi parțial activ și ziua. Ca australienii bătuți de gaura de ozon, acesta trebuie să sară de la o umbră la alta - una dintre multele surprize din parcursul jocului.

Daniel Ch. Kreiss  
 t.a. Andrei Ritok-Schotsch



**DIABOLIC** În pivnițele înguste, vampirii trebuie să măcelărească la fel de mult ca exorciștii din jocul lui Blizzard.

# Popoare antice, tehnică modernă

Age of Empires și în 3D: în Praetorians conduceți romani, galezi și egipteni, în lupte încinse.

■ PRODUCĂTOR Pyro Studios ■ DISTRIBUȚIE Eidos ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trm.1/2001 ■ ALTELE Perspective 3D spectaculoase

## PE SCURT

**Ce sunt praetorians?**  
Garda personală a împăratului roman și a conducătorilor armatelor era formată din praetorieni, în engleză praetorians. Pyro Studios... mi se pare cunoscut... Nu e de mirare. Spaniolii au realizat *Commandos*.

**Cu Praetorians, se pare că Pyro Studios (Commandos) face exact lucrul potrivit, cu toate că toate jocurile de strategie în 3D au eșuat: cel puțin nu trebuie să vă luptați jumătate din joc cu manevrarea perspectivei, care la fiecare rotire nu aduce decât confuzii de genul unde sunt de fapt.**

## ■ 3D-ROMAN

Acest soldat vine direct din grafica 3D a jocului. Urmăriți detaliile.

**R**eația copleșitoare a publicului l-a făcut pe creatorul lui *Commandos*, Javier Perez, să facă o declarație aproape de o scuză: "Numai pentru realizarea tehnologiei am avut nevoie de peste 14 luni." Acestea fiind zise, a lăsat camera să coboare de la 1.000 de metri spre pământ. Dacă la început se vedea un peisaj minunat din Toscana, cu un castel roman, treptat se puteau recunoaște primele grupări care se apropiau cu turnuri de atac. Apropiindu-se mai mult, se puteau vedea fețele soldaților și blazoanele de pe scuturile acestora. Când arcașii își întind arcurile și săgețile taie aerul, când stâncile catapultelor izbesc pereții groși, când sosesc imensele corăbii cu întăriri, granița dintre film monumental și joc de strategie dispăre.

Din cele trei popoare - romani, galezi, egipteni - rezultă trei campanii în regiunile respective. Cele 16 misiuni se desfășoară exclusiv pe teren solid; lupte pe mare nu sunt prevăzute. Veți lupta pe teren italianesc la fel ca pe nisipul african, când va fi vorba despre cucerirea sau apărarea unei cetăți, sau dacă însoțiți un

centurion într-o zonă mai periculoasă. În locul soldaților individuali, veți controla trupe întregi, care se selectază cu două clic-uri de mouse, pentru a fi trimise la destinație. E atât de simplu încât orice jucător *Command & Conquer* ar face lucrul potrivit. Altfel decât în *StarCraft* sau în *Command & Conquer 3*, nu trebuie să cercetați harta și să o faceți treptat vizibilă. Sunteți permanent informat de toate mișcările de trupe și puteți lua astfel deciziile tactice. Excepție fac misiunile pe timp de noapte, în care distanța de vedere este redusă corespunzător.

Și dacă în unele scenarii trupele de întărire sunt aduse cu corăbiile, în aproape toate misiunile trebuie să faceți față cu trupele date inițial, pentru că - diferit de *Age of Empires* - aici nu puteți produce nici o unitate de luptă. Experiența, morala, conducătorii - toate aceste aspecte tipice unui joc TBS sunt sacrificate pentru gameplay și o cursivitate în timp. Astfel, arcașii trag individual mai departe, dacă au fost postați pe pereții unei cetăți. De asemenea i se ia decizia jucătorului referitoare



**ȚINÂND CONT DE PIERDERI** Dacă unul din soldații dvs. cade, batalionul rămas se sortează și se reformează, fără intervenția jucătorului.





**GIOPLIT DIN ALT LEMN** Fortărețele galeze de lemn sunt mult mai stabile decât par.



**DEBARCARE REUȘITĂ** Chiar la începutul misiunii apare primul conflict.

la care formațiune (pătrat, linie, vârf) în ce situație se va aplica. Dacă amestecați diferite tipuri de trupe - purtătorii de sabie, de lance - se alege automat formațiunea optimală. De exemplu, amestecați arcași slab protejați și debili în lupta corp la corp cu infanteria grea. Arcașii se duc imediat în interior, în timp ce "băieții grei" se adună în jurul camarazilor și îi apără efectiv de adversari. Unitățile diferă masiv între ele, astfel avantajele și dezavantajele trebuie bine apreciate. Fiecare lovitură scade din energia de viață, deci pentru a întâmpina ploaia de săgeți ar trebui trimise în față unitățile bine blindate.

Lipsa de orientare care apare



**GLĂDIT PE NISIP** Orice faraon ar fi mândru de un asemenea templu. Lângă pereți se ascund deseori arcași.



**NOI ELIBERĂM CALEA** Trupele dvs. își croiesc drumul peste poduri, balustrade, porți și pereți, prin castelul roman care se află pe o limbă de pământ și dispune de un mic port de bărci (în față).

**Învățând din greșelile altora. Praetorians arată genial, este foarte simplu de controlat și rulează în calitatea 1A pe PC-urile mai răspândite.**

de regulă la controlul jocurilor 3D nu există în cazul lui Praetorians. Pe de o parte, fiecare hartă este astfel concepută încât vă puteți orienta fără probleme după păduri, țărături și cetăți. Pe de altă parte, prin reprezentarea izometrică, nimic nu rămâne acoperit, astfel că puteți, dacă doriți, să vă lipsiți complet de rotirea perspectivei. Vă puteți întreba pe ce calculator sunt

posibile acestea. Pentium III 500 cu placă Riva TNT 2? Nu e o problemă, pentru că atunci când jocul va apărea, la începutul anului viitor, aceste aparate vor fi deja standarde obligatorii. Chiar și bătăliile epice cu sute de participanți, vor putea astfel fi redade fără întrerupere.

Petra Maueröder  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



**NET SUPERIOR** De ce să spargeți poarta, când puteți intra cu ușurință, mulțumită turnului de atac? În spate vin deja întăririle.

# Lumea Star Trek se cutremură

Activision demarează. Cu un joc de acțiune 3D cu un engine Q3A, vrea să atragă noi cumpărători la jocurile Star Trek.

■ PRODUCĂTOR Ravensoft ■ DISTRIBUȚIE Activision ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Mai 2000 ■ ALTELE Primul joc cu engine-ul Q3A licențiat

## PE SCURT

De ce încă o încercare Star Trek? Până la ora actuală, nu a leșit nimic cu adevărat reușit.

Nu chiar. Armada ne arată că și jocurile Star Trek pot fi de calitate bună.

Pot juca de partea borgilor?

Da, dar numai în modul multiplayer. Misiunile single player se bazează pe o povestire în care borgul este adversarul.

Aceeași poveste...

Nu. Ravensoft a primit permisiunea de a introduce noi arme, noi nave spațiale și noi rase.



**O POVESTE ROTUNDĂ** Asemenea spații rotunjite și parcă organice nu poate oferi nici măcar produsul Q3A de la Id Software.



**AICI E DE LUCRU** Borgii trebuie combătuți prin strategii, deoarece devin rezistenți la arme.

**Un joc de acțiune în lumea pașnică a Star Trek-ului? Se luptă aici cu argumente? Ne ciocnim părerile de ale adversarului? Hotărât nu. Elite Force ne arată pentru ce sunt de fapt construite phaser-ele.**

În cursul călătoriei de 70.000 ani-lumină a navei Voyager spre Pământ, aceasta trece printr-un câmp de forță extrem de puternic. Scăparea este imposibilă, iar Voyagerul este dus la un cimitir de nave. Ofițerul securității Tuvok

organizează o echipă care trebuie să găsească aliați și să dezactiveze câmpul de forță.

În rolul lui Alexander Munro, jucătorul preia conducerea echipei. Deoarece *Elite Force* este un joc de acțiune, îndeplinirea misiunilor depinde mai mult de viteza de reacție decât de logica jucătorului. Totuși, *Elite Force* nu va fi un 3D-shooter ca oricare altul. Cele opt misiuni, cu câte două până la cinci nivele, nu sunt absolvite de unul singur, ci împreună cu cei șase coechipieri. Camarazii

luptă în mod autonom, dar li se pot da ordine speciale. "Păzește ușa!", "Atacă adversarul!" sunt comenzile tipice. Deoarece echipa de specialiști nu poate fi mărită, trebuie să vă ocupați de fiecare membru al echipei.

La *Star Trek: Voyager - Elite Force*, capacitățile grafice sunt mult mai impresionante decât posibilitățile tactice. Ravensoft, alături de alte echipe de softuri, și-a procurat licența pentru engine-ul Q3A și va fi primul care poate furniza un program realizat cu această tehnologie grafică. Ceea ce Ravensoft a realizat cu acest engine este admirabil - nava Voyager, cu toate curburile ei greu procesabile, întregul personal cunoscut din serial și navele a 14 rase, unele nemalvăzute. Toate sunt reprezentate cu o imensă bogăție de detalii. Mulțumită utilizării efectelor de lumină și de transparență, grafica lui *Elite Force* o va depăși chiar și pe cea a deținătorului licenței.

Harald Wagner  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



**SÂNGE ALBASTRU** Chell, singurul bollandin din echipă, este un tehnician excelent. Folosirea lui în lupte nu este însă indicată. Intră repede în panică și se opune comenzilor.



**O NAVĂ PĂRĂSITĂ** Din navele părăsite se pot procura arme noi.

# The World is Not Enough

Electronic Arts lucrează la transpunerea filmului James Bond din anul trecut.

■ PRODUCĂTOR Electronic Arts ■ DISTRIBUȚIE Electronic Arts ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim. 4/2000 ■ ALTELE Utilizează tehnologia Q3A

## PE SCURT

**The World is Not Enough** e primul film Bond din care s-a inspirat un joc PC?

Da. Au existat adaptări ale lui *GoldenEye* și lui *Tomorrow Never Dies* pentru Nintendo 64, respectiv PlayStation, dar nu au fost niciodată convertite pentru PC. De ce pe imaginile din joc nu e prea multă acțiune?

Deoarece jocul se află încă într-un stadiu foarte timpuriu și Electronic Arts se zgârcește cu informațiile. Totuși, PC Games a reușit să adune câteva informații, pe care le găsiți în această pagină.

**Ce înseamnă titlul *The World is Not Enough*?**

O scenă din filmul 007 - În serviciul secret al Măiestrății Sale ne spune că propoziția se regăsește ca motto pe blazonul familiei Bond.

Tacticile de secretizare au fost aproape infailibile și ne-au amintit de situațiile din thriller-ele cu agenți secreți. Și totuși, de câteva săptămâni se știe oficial că în acest an jucătorii PC vor intra, în sfârșit, în rolul celui mai renumit agent al tuturor timpurilor.

**T**he World is Not Enough va fi un mixaj de genuri aflat întru totul sub zodia aventurilor clasice Bond. În rolul lui 007, în cele zece misiuni veți acționa în scene de acțiune, veți spiona pe furiș tabăra adversarului, veți sparge sisteme de calculatoare și veți fura informații. În misiuni vă vor ajuta instrumentele puse la dispoziție de laborantul-șef Q, pe care le aveți în dotare. Fanii Bond probabil că nu au uitat de clasicul pix, care la apăsarea repetată a butonului devine o armă secretă.

Cadrul povestirii se bazează, logic, pe cel al filmului. În plus, producătorii au mai adăugat câțiva adversari care nu au nimic de-a face cu filmul, ci au fost inventați special pentru această adaptare. Oricât de bun ar fi Bond ca agent secret, și în joc vor exista - ca pe marile ecrane - misiuni care nu pot fi îndeplinite de unul singur. În astfel de situații veți întâlni aliați, care vă asistă la executarea sarcinilor dvs.

Numeroasele nivele sunt în mare parte scene adaptate din film și se anunță de pe acum grandioase. Electronic Arts nu a ținut cont de costuri și pe lângă licența 007 și-a procurat-o și pe cea a tehnologiei Q3A, cunoscute pentru



**DOUBLE IMPACT** Singura imagine de până acum pe care se poate vedea puțină acțiune. Aici sunteți atacat atât de un alt agent, cât și de un elicopter.

fenomenalele sale efecte de lumină de la Id Software. Acest engine permite printre altele realizarea realistă a suprafețelor curbate, a texturilor foarte detaliate și a unei veritabile ceți tridimensionale. Pentru ca atmosfera să fie pe cât se poate de încărcată, s-a luat hotărârea de a reda toate secvențele intermediare cu ajutorul graficii de joc. Gameplay-ul și acțiunea se vor contopi astfel neîntrerupt.

*The World is Not Enough* se produce pentru PC, PlayStation și PlayStation 2. Apariția jocului se anunță pentru o dată înainte de Crăciun. Oricum, deja spre sfârșitul anului se așteaptă pentru adaptare următoarea aventură a super-agentului.

Andreas Sauerland  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



**UN ARANJAMENT CU GUST** Dotarea interioară a încăperilor impresionează prin bogăția detaliilor.



**PERICOL DE EXPLOZIE** Engine-ul Q3A face posibilă o redare foarte realistă a mediului și oferă efecte impozante de lumină și de explozii.



■ **ÎNTÂLNIRE DE GRADUL TREI**  
Nu tot ce pare a fi periculos și rău intenționat este un adversar. Dar unii totuși...

# De la Dreameri la Steameri

Ajuns celebru prin hitul Anno 1602, Sunflowers încearcă un nou mixaj de genuri.

■ PRODUCĂTOR Sunflowers ■ DISTRIBUȚIE Infogrames ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Iunie 2000 ■ ALTELE Un mixaj de genuri cu elemente de acțiune, RPG și aventură

## PE SCURT

Ce e atât de atrăgător la un action-adventure care arată ca *Diablo 2*? Tehnomage va fi, printre altele, un RPG, un adventure și chiar un jump&run, dar înainte de toate oferă o adevărată povestire de cadru, adresându-se astfel aproape tuturor tipurilor cunoscute de jucători. De ce îți amintește Tehnomage de *Zelda*? Asemănarea grafică rezultă din principiul jocului. Din punct de vedere al jocului, vor exista cu siguranță corespondențe, însă din cultura japoneză de Manga nu s-a preluat nici un element de conținut sau optic.

Ne e nimic cu adevărat nou, dar e o combinație reușită a elementelor au priză la jucători. Sunflowers ne-a arătat deja cu Anno 1602 că un asemenea concept poate foarte bine da rezultate. Tehnomage va uni ceea ce de fapt trebuie să fie unit.

Pământul o ia razna. Din adâncurile sale ies monștrii de toate tipurile și dimensiunile, incendiază un oraș liniștit și pașnic și dispar la fel de brusc precum au apărut.

Pe insula Gothos pe care s-au petrecut toate acestea există două popoare, care evită contactul cu mare strictețe, steamerii și dreamerii. Steamerii sunt meșteșugari așezați, care utilizează cu plăcere

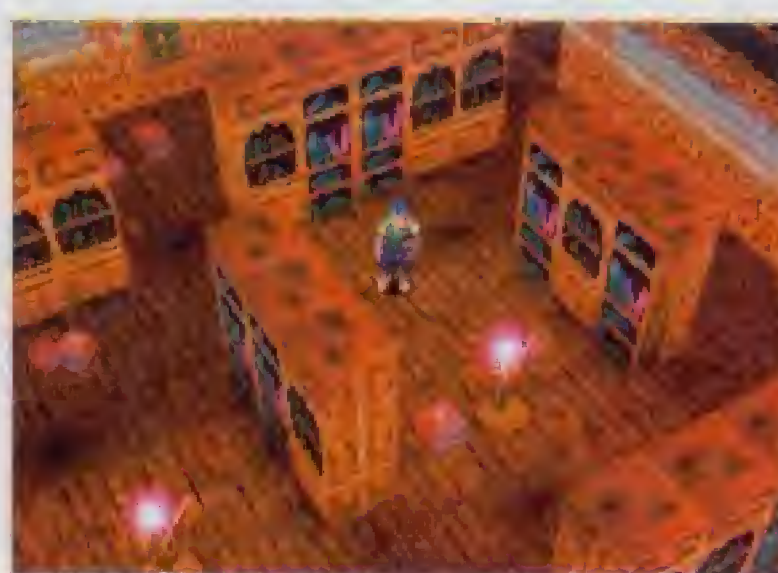
tehnica și mecanica complicată. Acestea însă îl îngrozesc pe dreameri, care își soluționează toate problemele, în caz de nevoie, cu magie. Cele două comunități se respectă, însă contactele sociale nu sunt bine văzute. Dar acestea nu pot fi întru totul evitate. Melvin este fiul unei dreamerițe și al unui steamer. În consecință, este văzut cu foarte multă neîncredere de către localnici și nu trece mult până a fi acuzat de a avea legătură cu apariția monștrilor. Înainte de a fi adus în fața Marelui Sfat, Melvin reușește să evadeze în pustietate. În încercarea de a dovedi nevinovăția protagonistului, jucătorul se va întâlni cu un amestec de genuri cunoscute. De exemplu, punctele de

experiență și capacitățile pe care jucătorul le poate dobândi sunt tipice RPG-urilor. Puternica orintare după povestirea-cadru și numeroarele mistere ne amintesc însă mai degrabă de un adventure tipic. Și se vor găsi chiar și elemente jump&run: în câteva dintre cele opt lumi realizate cu multă fantezie (orașe populate, peisajele liniștite ale zânelor sau lumi ale gheții și ale focului), Malvin va putea înainta doar prin iscusite combinații de sărituri și va trebui să utilizeze platforme mișcătoare.

Atât prin lupte, cât și prin perspectiva utilizată, jocul ne amintește de Action-RPG-ul *Diablo*, pe care însă îl depășește. Tehnomage utilizează de asemenea



**IDILA PĂCĂLEȘTE** Malvin nu mai poate petrece decât câteva ore în Dreamertown.



**CONTABILITATE** Tipic RPG-urilor, în bibliotecă trebuie să citești într-adevăr.



**ADVERSARUL FINAL** În cele opt lumi este întâmpinat de câte un monstru urlaș.



**LUME A MINUNILOR** Secvențele intermediare cum e aceasta decongestionează acțiunea și ilustrează trecerea dintr-o lume în alta.



**DANSĂND PE VULCAN** Efectele de lumină merită văzute, nu și obiectele care cad. Sunflowers lucrează deja la incompatibilitatea de stil.

izometria pentru a reda peisajele, care sunt compuse din obiecte 3D și sunt mult mai detaliate. Obiectele pot fi deplasate, lucru ce deschide posibilitatea unor mistere.

*Tehnimage* a fost planificat inițial ca rival al lui *Diablo 2*. Însă dorința programatorilor după o povestire-cadru mai complexă, o încărcătură mare a jocului și pentru o grafică actuală a avut drept consecință modificarea conceptului inițial. Rezultatul ne amintește de jocul Nintendo *Zelda*, care nicăieri nu se poate clasifica într-un singur concept de genuri și al cărui succes uriaș l-a inspirat și pe producătorii lui *Tehnimage*.

Harald Wagner

t.a. Andrei Ritok-Schotsch

**Dorința programatorilor de a crea un joc cu conținut și mai valoros a avut drept consecință faptul că din concurent al lui *Diablo* a ajuns o clonă de *Zelda*.**



**DANSĂND PE VULCAN** Efectele de lumină merită văzute, nu și obiectele care cad. Sunflowers lucrează deja la incompatibilitatea de stil.

# Totul despre Obi

Ca adept Jedi în universul Episode I, luptați cu Forța și sabia laser pentru cauza dreaptă.

■ PRODUCĂTOR LucasArts ■ DISTRIBUȚIE THQ ■ TERMEN DE APARIȚIE PLANIFICAT Trim. 3/2000 ■ ALTELE Continuarea neoficială a lui Jedi Knight

## PE SCURT

Pot vizita toate scenele acțiunii din film?

Da, și nu numai pe acestea. Pentru a face jocul mai variat, producătorii au introdus în joc elemente inedite față de cele din film.

Dețin deja Unreal Tournament. De ce am nevoie de Obi-Wan?

Obi-Wan nu va fi un ego-shooter în sensul clasic. Designerii vor mai degrabă să ofere un fel de mixaj între shooter, action adventure și jocuri de clomăgeală. Toate acestea, combinate cu atmosfera Star Wars, promit să ofere o senzație de joc unică.

După *Racer* și *The Phantom*

*Menace*, LucasArts ne prezintă prin *Obi-Wan* a treia transpunere în joc a evenimentelor din *Episode I*.

Experimentați Forța și încărcați-vă sabia laser. Galaxia își așteaptă cavalerii.

Comicul jocului, designul original al nivelelor și un game play inovativ sunt doar trei din punctele forte ale atelierului de software al lui George Lucas. Ciclurile scurte de realizare nu se numără însă printre acestea, iar *Obi-Wan* nu face nici el excepție: jocul a fost prezentat pentru prima dată publicului la Expoziția E3 în Los Angeles. Iar de atunci, producătorii americani sunt destul de discreți când vine vorba de informații sau imagini noi referitoare la spectacole de acțiune în 3D.

*Obi-wan* se desfășoară pe fundalul lui *Episode I* și ca de obicei story-ul urmează îndeaproape întâmplările filmului. Asta nu înseamnă că va trebui să parcurgeți strict, în rolul mântuitorului sabiei laser, șirul evenimentelor din filmul de pe marile ecrane. Diversitatea este asigurată prin nolle împrejurimi și personaje care trebuiesc introduse înaltea acțiunii respective. Astfel se va vedea mai mult decât la cinema despre ocuparea planetei Naboo de către Federația Comercială.

Din punct de vedere tehnic, în comparație cu precursorul,

## TEAMWORK

Obi-Wan cu maestrul său Qui-Gon Jinn. Nu se știe însă dacă înțeleptul maestru Jedi vă va însoți în joc.



**CÂMP DESCHIS** Obi-Wan se bazează și mai mult decât precursorul său pe arealele mari. Aici eroul se află într-o capcană a armatei de roboți.

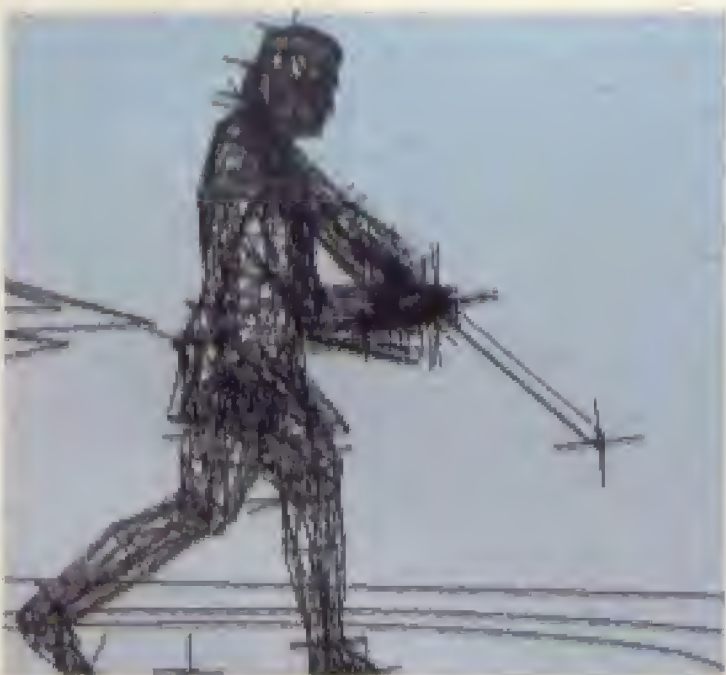
producătorii fac un mare pas înainte. Potrivit însă screenshot-urilor publicate până la ora actuală, nu ne putem aștepta la un salt quantic, în acest domeniu engineering-ul concurenței poate oferi mai mult. Perioada lungă de realizare a jocului ne dă speranța că *Obi-Wan* ne va oferi un story la fel de captivant ca și precursorul lui, *Jedi Knight*. Deja atunci designerii de la LucasArts ne-au dovedit că un ego-shooter nu trebuie să ofere neapărat cea mai nouă tehnică pentru a avea succes. Din punct de vedere pur optic, jocul ne amintește de o clonă de *Tomb*

## Mișcare!

Obi-wan utilizează complicata tehnică motion capturing.



Mișcările actorului sunt digitalizate în același timp de șapte camere și introduse într-un calculator.



Datele mișcării sunt captate și engine-ul procesează modelul de poligoane pentru Obi-Wan și sabia sa laser.



Structura de grătil se acoperă complet cu texturi și se poate utiliza în joc.

*Rider* cu atmosferă de *Star Wars*, în realitate însă, *Obi-Wan* va fi un ego-shooter încărcat de mistere.

Probabil pentru a corespunde filmului, de această dată lupta corp la corp cu sabia laser și utilizarea Forței vor avea o importanță mai mare decât salvele sălbatice ale tunurilor laser și lansarea toarelor de rachete. Cum veți deprinde însă capacitățile Forței și cum veți lupta cu adversarii dvs. nu se știe deocamdată nimic. Sigur este că faimoasele atacuri speciale de tip Force Grip, reținerea adversarului, sau Force Jump, cu care veți sălta în secțiuni care în mod normal nu sunt accesibile, vor aparține și de această dată repertoriului dvs. Dotat cu aceste arme, elevul Jedi luptă împotriva tuturor personajelor malefice pe care le-ați putut admira pe ecranele cinematografelor. În funcție de nivel, sunteți întâmpinat de adversari diferiți. Astfel, în capitala Naboo-ului, Theed, aveți ocazia de a vă lupta cu droizii stângaci, pe Tatooine însă sunteți întâmpinați de temușii Tusken-Raiders.

Pentru a vă face o imagine mai bună asupra situației în lupte, puteți să comutați pe modul de vedere al observatorului extern; mai ales la utilizarea sabiei laser ar trebui să preferați această perspectivă. În plus, în acest mod se pot admira mișcărilor realiste ale protagonistului. Mulțumită tehnicii motion capturing, cu actorii cu experiență în mânărea sabiei laser, figurile se vor mișca pe ecran cu adevărată eleganță Jedi. Însă înainte de a putea admira



**NOI SUNTEM ROBOȚII** Blindatele și droizii Federatiei Comerciale vă fac viața grea pe Naboo.

**Când vine Obi?**  
Abia în toamnă se vor putea confrunta elevii Jedi însetați de Forță cu Darth Maul și complicii săi.



**PENTRU ALBUMUL FOTO** Obi-Wan pozează cu sabia laser în fața palatului în Theed.

exercițiile grațioase ale lui Obi-Wan, trebuie să vă antrenați o callitate tipică Jedi, și anume răbdarea.

Cu toate că, în linii mari, jocul pare realizat pe screenshot-uri, LucasArts preconizează apariția sa pe toamna lui 2000.

Sascha Gliss  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



**PERSPECTIVE FRUMOASE** Sus, deasupra acoperișurilor lui Coruscant, Obi-Wan savurează panorama. Sediul Senatului Imperial este viitorul centru de putere al Imperiului și una din destinațiile dvs. intergalactice.

# Prezentarea sistemului de testare

Care sunt criteriile noastre de punctaj?

De la PC-Games vă puteți aștepta la o sfătuire obiectivă a cumpărătorului. Pe această pagină aflați ce criterii intră în discuție.

În zilele noastre se plătesc în medie 180,-DM pentru un joc. În loc să cadă pradă ambalajelor lucioase, pozelor sau campaniilor publicitare, cititorii PC-Games se bazează pe opinia fondată a echipei de la cea mai cumpărată și mai citită revistă de jocuri PC. În timp ce în casetele "opinie" puteți regăsi părerea persoanei care a testat jocul, asupra punctajului de satisfacție la joc decide întreaga redacție în conferințe de multe ori încinse. Avantajul clar: înclinațiile personale nu influențează testul PC-Games.


Persistența motivației, grafica, sunetul, comportamentul începătorilor, profunzimea jocului - toate acestea apar în test. Următorii factori însă nu influențează testul:

- prețul de vânzare
- cerințele de hardware

Însă jocurile care nu funcționează nici la cea mai bună configurație posibilă sunt depreciate. Un joc cursiv ar trebui să fie garantat măcar pe un sistem high-end.

**Centru de testare** Numele jocului

**Se instalează și funcționează!**



Jocuri oferă grafică high-end pentru test. Performanțe foarte bune și pe hardware mai vechi.

- Sprijin rezoluții până la 2.050x1.200 pixeli
- Instalări diferite pentru DirectX și Glide
- Citește trei dimensiuni diferite de instalare pentru o performanță optimă.
- Versiunea de testare are încă probleme cu DirectX.

Marcus Esposito

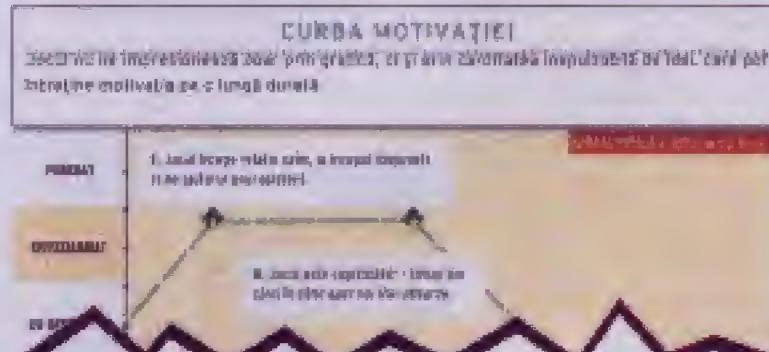
Tehnicianul PC-Games, Marcus Esposito, vă arată cum puteți stoarce mai multă viteză din jocul discutat.

Jocul funcționează astfel pe PC-ul dvs.

Procesor	RAM	DirectX		Glide	
		32	64	64	128
Voodoo2 Standard Shader 2.0	640 x 480 600 x 600 1024 x 768	✓	✓	✓	✓
Voodoo Banshee Standard Shader 2.0	640 x 480 600 x 600 1024 x 768	✓	✓	✓	✓
Voodoo3 Standard Shader 2.0	640 x 480 600 x 600	✓	✓	✓	✓

Pe o grilă în culori puteți recunoaște la prima vedere ce performanțe va atinge un joc pe PC-ul dvs.

Plăci	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✓	✓	✓
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✓	✓	✓
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Voodoo3 2000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3500	Voodoo3	✓	✓	✓
ATI Rage Fury	Rage128	✓	✓	✗
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✓	✓	✗
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✓	✓	✗
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✓	✓	✗
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✓	✓	✗
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✓	✓	✗
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✓	✓	✗



Cum evoluează satisfacția în decursul mai multor ore? Vă oferă programul o plăcere de săptămâni sau vă pierde cheful deja după câteva ore? Pe curba de motivație puteți urmări "cât de ușor se intră într-un joc" (pentru începători), ce probleme se pot ivi și când ajunge buna dispoziție poate fi periclitată.



Jocurilor deosebit de bune și/ sau inovative, de care sunteți fascinați indiferent de preferințele de gen, PC-Games le acordă Award-ul.

**În comparație**

Aici am comparat candidatul cu tematică de jocuri, sau cu alternative tematic asemănătoare. Marcajul de culori indică următoarele categorii:

Clase calitative:

- Albastru: Clasa de referință
- Verde: Clasa superioară
- Galben: Clasa mijlocie superioară
- Portocaliu: Clasa mijlocie
- Roșu: Clasa inferioară

**Garnetul de note**

Grafica, sunetul, controlul, modurile multi-player sunt notate într-un sistem cu șase trepte; descrierile scurte asigură transparența testului PC-Games.

**Configurația minimă**

Această configurație este dată de producător simbolizând minimul absolut.

**Configurație recomandată**

Pentru o satisfacție adevărată PC-Games vă recomandă următoarea configurație de Hardware.

Rezultatul Titlului	Candidatul																																								
<p><b>IN COMPARAȚIE</b></p> <p>Alternativelor prezentate pe scurt</p> <p><b>Candidatul</b></p> <p>Aici găsiți o mică descriere a candidatului în comparație cu alte jocuri asemănătoare.</p> <p><b>Joc comparativ 1</b></p> <p>Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător</p> <p><b>Joc comparativ 2</b></p> <p>Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător</p> <p><b>Joc comparativ 3</b></p> <p>Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător.</p> <p><b>Joc comparativ 4</b></p> <p>Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td><b>GRAFICĂ</b></td> <td>Notă</td> <td><b>NECESAR</b></td> <td><b>RECOMANDAT</b></td> </tr> <tr> <td colspan="4">O scurtă descriere a graficii jocului</td> </tr> <tr> <td><b>SUNET</b></td> <td>Notă</td> <td colspan="2">                 X MB RAM                  XxCD-ROM                  HDD: 10 MB             </td> </tr> <tr> <td colspan="4">O scurtă descriere a sunetului și a muzicii</td> </tr> <tr> <td><b>CONTROL</b></td> <td>Notă</td> <td>                 X Software                  ✓ 3Dfx/Glide                  ✓ Direct 3D                  X Open GL             </td> <td>                 ✓ EAX (SBLive!)                  X Aureal 3D                  X Dolby Surround             </td> </tr> <tr> <td colspan="4">O scurtă descriere a controlului jocului</td> </tr> <tr> <td><b>MULTIPLAYER</b></td> <td>Notă</td> <td colspan="2"> <b>MULTIPLAYER</b>                  Număr maxim de jucători                  Single PC 2 Rețea 4 Internet -                  Număr de Jucători                  CD-uri/pachet ..... 1             </td> </tr> <tr> <td colspan="4">O scurtă descriere a modului multi-player</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;"><b>99% SATISFAȚIE</b></td> </tr> <tr> <td colspan="2"><b>CONTROL</b></td> <td colspan="2">Force-Feedback ..... X</td> </tr> </table>	<b>GRAFICĂ</b>	Notă	<b>NECESAR</b>	<b>RECOMANDAT</b>	O scurtă descriere a graficii jocului				<b>SUNET</b>	Notă	X MB RAM XxCD-ROM HDD: 10 MB		O scurtă descriere a sunetului și a muzicii				<b>CONTROL</b>	Notă	X Software ✓ 3Dfx/Glide ✓ Direct 3D X Open GL	✓ EAX (SBLive!) X Aureal 3D X Dolby Surround	O scurtă descriere a controlului jocului				<b>MULTIPLAYER</b>	Notă	<b>MULTIPLAYER</b> Număr maxim de jucători Single PC 2 Rețea 4 Internet - Număr de Jucători CD-uri/pachet ..... 1		O scurtă descriere a modului multi-player				<b>99% SATISFAȚIE</b>				<b>CONTROL</b>		Force-Feedback ..... X	
<b>GRAFICĂ</b>	Notă	<b>NECESAR</b>	<b>RECOMANDAT</b>																																						
O scurtă descriere a graficii jocului																																									
<b>SUNET</b>	Notă	X MB RAM XxCD-ROM HDD: 10 MB																																							
O scurtă descriere a sunetului și a muzicii																																									
<b>CONTROL</b>	Notă	X Software ✓ 3Dfx/Glide ✓ Direct 3D X Open GL	✓ EAX (SBLive!) X Aureal 3D X Dolby Surround																																						
O scurtă descriere a controlului jocului																																									
<b>MULTIPLAYER</b>	Notă	<b>MULTIPLAYER</b> Număr maxim de jucători Single PC 2 Rețea 4 Internet - Număr de Jucători CD-uri/pachet ..... 1																																							
O scurtă descriere a modului multi-player																																									
<b>99% SATISFAȚIE</b>																																									
<b>CONTROL</b>		Force-Feedback ..... X																																							

**SATISFAȚIA**

Cel mai important: notarea "satisfacție" ne dă informații despre calitatea jocului. Aveți în vedere aranjarea culorilor claselor individuale.

**Standarde grafice**

Toate standardele grafice suportate.

**Standarde de sunet**

Toate standardele de sunet suportate.

**Modul multiplayer**

Rubrica pentru fanii partidelor pe rețea și pe internet. Aici găsiți informații despre:

- Numărul maxim de jucători pe un PC, în rețea și pe internet
- Numărul de CD-ROM-uri originale necesare
- Numărul de CD-ROM-uri pe ambalaj





# Garrett

## scoate

# arcu

Întinericul adânc vă înconjoară. Nu vă puteți vedea nici măcar mâna în fața ochilor. Nu aveți aer. Nu aveți idee unde sunteți sau pe unde ar putea fi calea de întoarcere. De un lucru însă puteți fi sigur: sunteți încolțit și paznicii vă caută. Din stânga auziți cum se apropie încetșor niște pași, închideți ochii și vă spuneți: "Te rog, doar încă o dată, stau în umbră și sunt în siguranță. El nu mă poate vedea." Ultimul lucru pe care îl auziți este vuietul săbiei care cade asupra dvs. Chiar pe lângă ureche...

#### FACTS

■ PRODUCĂTOR Looking Glass ■ DISTRIBUȚIE Eidos ■ PREȚ cca. DM 80 ■ TERMEN DE APARIȚIE Martie 2000 ■ Interzis sub 16 ani

#### PE SCURT

- 15 misiuni
- Patru secvențe video
- Fără tutorial
- Trei grade de dificultate
- Grafică îmbunătățită pe 16 biți
- AI îmbunătățit
- Arme sofisticate
- Pericol de infarct crescut

**D**e unii oameni, ghinionul se ține într-un mod aproape fatal. De fapt, Garrett dorea să se retragă de tot din afacerea cu furțișaguri, după aventurile sale din *Dark Project*. Dar dintr-o dată se trezește cu proprietarul în prag, cerându-i chiria. Celul strâns cu ușa nu îl mai rămâne decât posibilitatea de a se învălui din nou în halne întunecate și de a hălădui în noapte, spărgând casele concetățenilor săi, pentru a aduna încă o monedă-două de aur.

Dar timpurile sunt aspre: de la ultimele sale excursii a trecut ceva timp, iar în oraș s-a aciuit un nou șerif, pe post de văslăș-șef. Pentru a-și pune în practică conceptele sale despre lege și ordine, impenetrabilul păzitor al literel legii nu numai că a înșesat străzile și clădirile publice cu misterioase camere de supraveghere mecanice, dar s-a îngrijit ca "degetele lungi", hoții la drumul mare și alți reprezentanți ale drojdiei societății să dispară fără urmă, încet și sigur. În raidurile sale nocturne, Garrett dă de urmele unei conspirații între șeriful Truart și o grupare religioasă obscură, mecaniștii, ajungând să fie într-o clipă implicat până peste cap.

Dacă există vreo formulă care să descrie acțiunea și atmosfera lui *Dark Project 2*, noua apariție

genială a lui Looking Glass, aceasta ar fi "bun de film". Ca în prima parte, jucătorul intră în pielea unui maestru hoț și pornește să-l jefulască pe bogați și corupți. Garrett este controlat în modul obișnuit al unui shooter 3D, dintr-o perspectivă proprie, prin străduțele întunecate ale orașului. Sparge casele cu ajutorul chellor furate sau al șperaclelor, fură plese de valoare și se apropie pas cu pas,



**FLAGRANT DELICT** Garrett s-a aventurat prea departe. Un individ a alarmat corpul de pază, care a sosit prompt la locul faptei.



■ **LUMINI ȘI UMBRE**

Masterthief se întoarce!  
După aventura de anul  
trecut, Garrett se strecoară  
îarăși prin întuneric.



**UN OM PIOS?** În această catedrală transformată îi veți întâlni pe mehaniști - o grupare religioasă, care urmărește un țel diabolic. Se remarcă fizionomia detaliată a paznicului.

**Garrett nu se luptă chiar cu diavolul, dar nici reprezentanții săi nu sunt de disprețuit.**

pe urmele ciudatelor acțiuni ale șerifului. Cheia acțiunii: cu toate că, în calitate de hoț, sunteți un adevărat maestru în spargerea lacătelor, pe plan fizic nu sunteți însă prea înzestrat. Chiar dacă Garrett este în stare, în caz de necesitate, să-și apere pielea cu sabia, în 90% din cazuri trage bățul cel scurt într-o luptă corp la corp. Consecința logică este că, spre deosebire de alte jocuri de acțiune, în *Dark Project 2* aveți șanse de reușită doar dacă evitați încăierările și vă deplasați la

adăpostul întunericului. Ca în predecesorul său, și acum vă veți furișa cât mai discret posibil prin case, coridoare, cartiere și păduri, și-i veți ataca pe adversari pe la spate sau de la distanță. Cel mai mare dușman vă este lumina. Specialitatea unui maestru hoț este de a se ascunde în colțuri și umbre; un display de luminozitate situat în partea de jos a monitorului vă semnalează în orice moment cât de ușor sau de greu puteți fi recunoscut în locul în care vă aflați. Cele mai importante obiecte



**LUAT ÎN VIZOR** Folosind vizorul de la arc, vedeți în detaliu și paznicii mai îndepărtați.

din dotare ar trebui să le cunoașteți din prima parte a jocului: pe lângă o măciucă cu care puteți "anestezia" paznicii pe la spate, mai aveți și un arc în inventarul standard. Acesta poate fi împodobit cu o mulțime de tipuri de săgeți: cu săgeata cu apă stingeți făcliile, lămpile cu gaz și sursele de lumină. Săgeata cu frânghie vă ajută să vă cățărați în copaci sau pe acoperișuri. Săgeata cu foc declanșează mici explozii, iar cea de mușchi produce un strat moale de mușchi pe podea, pe care puteți păși neauzit chiar și pe cele mai sonore suprafețe. Suplimentar, designerii jocului au mai conceput câteva ustensile interesante, gândite să ușureze munca de hoț. Garrett, care în prima parte și-a pierdut în mod tragic un ochi, posedă acum un auxiliar de vedere mecanic. Această proteză are câteva avantaje: pe de o parte, aveți posibilitatea în orice moment să măriți câmpul vizual, folosind funcția de zoom; pe de altă parte, o cameră în formă de sferă vă ajută să inspecțiați încăperile înainte de a păși înăuntru. Lăsați micuța sferă să cadă în cameră sau aruncați-o peste un zid; într-o

## Unelte pentru furat

Pentru a lucra cât mai profesionist posibil, aveți la dispoziție un arsenal de obiecte. Cei familiarizați cu prima parte a jocului vor recunoaște câteva dintre acestea.



### Sfera video

Foarte practică, se poate folosi la spionarea încăperilor fără a intra în ele. Se aruncă înăuntru prin geam sau ușă, iar imaginile sunt preluate direct de ochiul artificial. După folosire, poate fi recuperată și reutilizată.



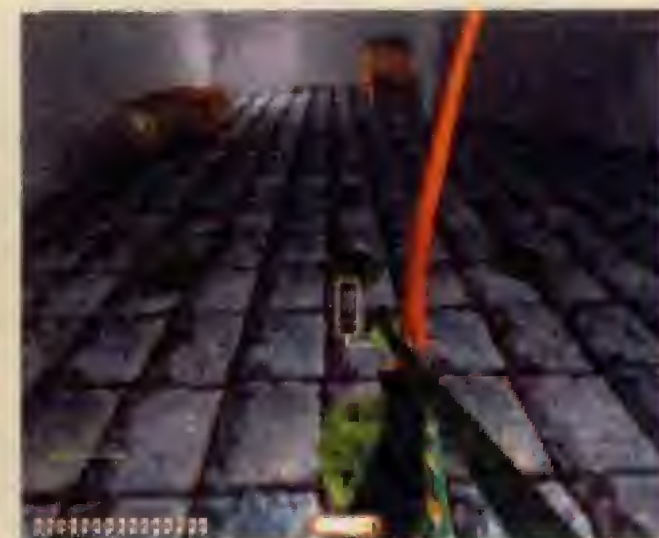
### Ochiul artificial

Proteza oculară mecanică prevăzută pentru Garrett are o funcție de zoom. Această proprietate este foarte utilă, mai ales când doriți să observați pe cineva de la depărtare.



### Săgeata cu apă

Element deja clasic din ultima parte, săgeata e și de această dată de neînlocuit: stingeți cu ea făcliile și lămpile, rapid și silențios. Vă ajută și împotriva roboților.



### Săgeata de mușchi

Absolut necesară pentru a trece peste podelele zgomotoase. După ce ați tras, generează o pătură groasă din mușchi peste podea, amortizând zgomotul pașilor.

clipă veți recepționa imaginile pe care camera video le înregistrează pentru dvs. În continuare, mai există o serie de licori magice care, de exemplu, vă pot face temporar invizibil, vă redau energia pierdută, vă conferă oxigenul necesar înotului subacvatic sau fac ca săriturile de la mare înălțime să devină o plutire lină spre pământ.

Uriașul arsenal de arme defensive și ustensile auxiliare este extrem de necesar, căci *Dark Project 2* a devenit foarte dificil în comparație cu prima sa parte; Looking Glass a îmbunătățit puternic AI-ul adversarilor, așa că nu mai puteți glumi deloc cu numeroșii paznici, mehaniști și monștri. Inamicii nu numai că sesizează imediat cadavrele colegilor lor, dar observă și ușile deschise și furtul comorilor. Nu doar vă urmăresc pe mai multe etaje într-o clădire, dar o mai iau și pe scurtături, pentru a vă tăia

**Epoca de metal a început. De această dată, nu mai aveți de-a face numai cu zombies și spirite, ci și cu roboți și camere de supraveghere.**



**PITORESC** Idila câmpenească e înșelătoare. Dacă treziți atenția paznicului, acesta își va chema colegii în ajutor, iar platforma devine într-o clipă un infern.

## Evitați confruntările directe

Cel care încearcă să acționeze nechibzuit sau brutal în *Dark Project 2 - The Metal Age* va eșua cu siguranță. Fanii acțiunii vor trebui să-și ia rămas bun de la strategiile cunoscute. În cea de-a doua aventură a maestrului hoț la loc de cinste sunt alte strategii.



### Așa nu!

Evitați această situație cu orice preț! Confruntările directe cu adversarii înseamnă în 90% din cazuri moarte sigură. Cel mai bine e să urmați strategiile următoare.



### Pândiți!

Observați-vă cu atenție adversarii! Foarte mulți, mai ales roboții, urmează trasee prestabilite. Veți ajunge mai ușor la țintă cunoscând comportamentul inamicului.



### Țineți distanța!

Atacați paznicii de la o distanță cât mai mare. Nu uitați: sunteți un hoț, nu un asasin super-antrenat. Economisiți-vă resursele fizice.



### Furișati-vă!

Furișatul vă ajută să treceți mai departe. Aproptați-vă de adversarii prin spate și aplicați-le o lovitură de măciucă în cap. Veți evita multe neplăceri.



### Nu atrageți atenția!

Aveți grijă să înlăturați toate victimele din câmpul vizual al paznicilor; dacă un paznic dă peste un coleg mort, infernul se declanșează într-o clipă.

**Testcenter** Dark Project 2 - The Metal Age

**Instalat și funcționează**



Marcus Esposito

Dark Project 2 - The Metal Age rulează chiar și pe un sistem mai vechi, dacă alegeți rezoluția de 640x480 dpi.

- Mai multă memorie RAM accelerează dramatic jocul și îi dă aripi spre înălțimi nebănuite chiar și la un P233.
- Altfel, este valabilă deviza: cea mai mare instalare (960,7 MB) ajută sistemelor mai lente, deoarece nu vor fi încărcate secvențele video.

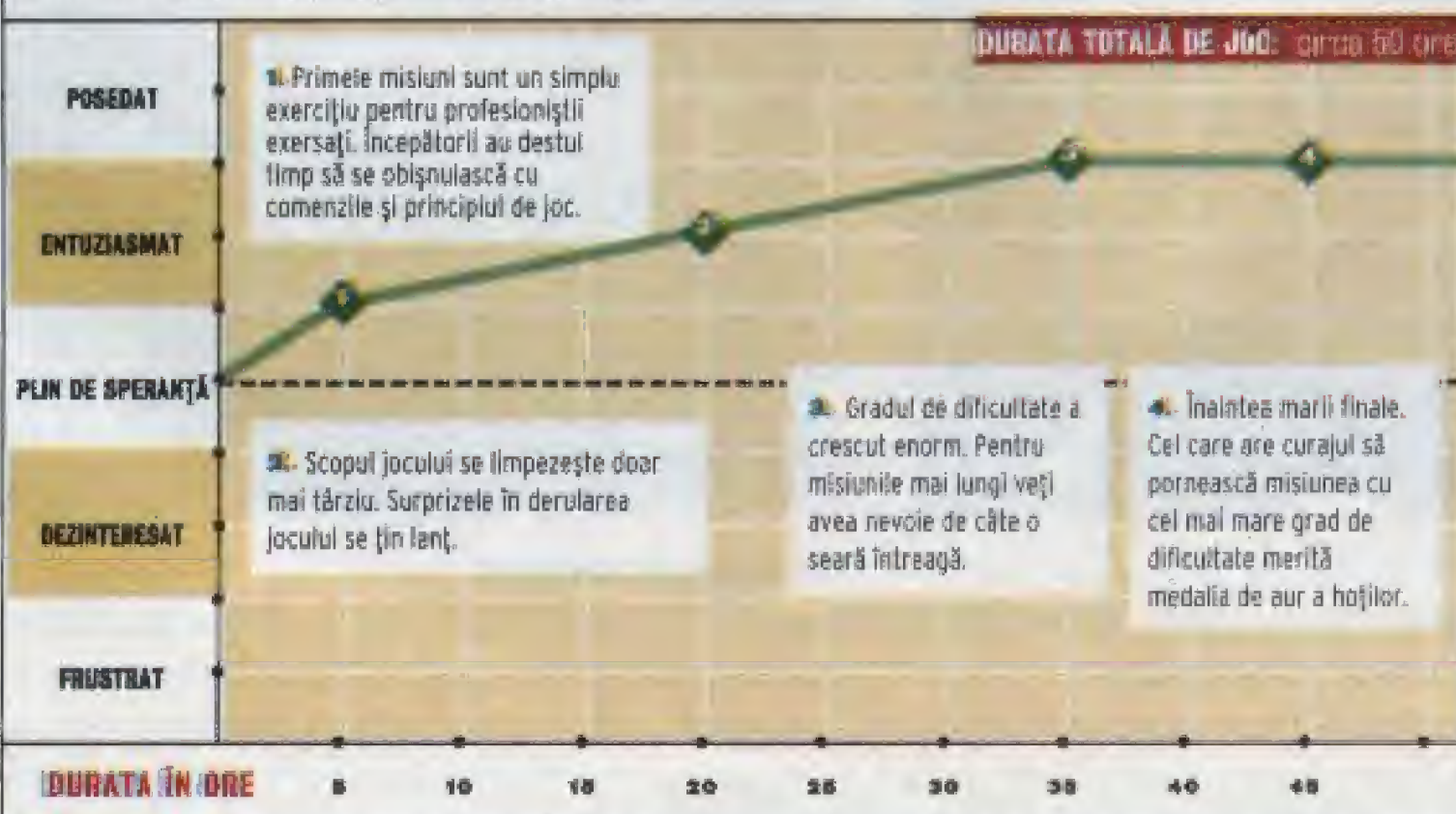
**AȘA RULEAZĂ JOGUL PE PC-UL DVS.**

PROCESOR	RAM	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
		32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
<b>G400</b> Matrox Millennium G400	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>Rage128</b> ATI Rage Fury	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>RIVA TNT</b> Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>TNT2 Ultra</b> Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>Savage4</b>	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>Voodoo2</b> Diamond Monster 3D II	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>Voodoo Banshee</b> Diamond Monster Fusion	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>Voodoo3</b> 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

LEGENDĂ ■ Tehnic imposibil ■ Inacceptabil ■ Acceptabil ■ Optim

**CURBA MOTIVAȚIONALĂ**

Cunoscătorii primei părți se vor simți ca acasă. Începătorii vor fi iritați de gradul de dificultate, prea devreme mărit și abrupt.



**AL TREILEA OCHI** Sfera video pe care o puteți arunca în camere transferă imaginea direct în ochiul artificial.

calea. Veți auzi nu numai șuierul săgeților trase pe lângă țintă, dar paznicii mai și aprind făclile stinse de dvs.! Scurt pe doi: adversarii umani sunt niște duri. Lucrurile se complică serios din a patra misiune, când vă aflați în redutele mecaniștilor: fanaticii religioși și-au făcut o obligație din instalarea unor mecanisme complicate de supraveghere, a unor sisteme de foc automate și producția unor roboți de luptă. În timp ce camerele de supraveghere automatizate pot fi păcălite destul de ușor, monștrii de metal care patrulează vă pun la grea încercare. Dacă una din aceste creaturi blindate vă observă, nu mai puteți scăpa și va trage după dvs. cu tunul sau cu lame de fierăstrău foarte ascuțite. După o vreme, veți primi o indicație despre cum puteți scăpa de ei foarte ușor...

**AI-ul adversarilor este aproape supraomenesc: acum, paznicii aprind și reaprind făclile stinse de dvs.**

Spre deosebire de Dark Project, în partea a doua s-a renunțat la tutorial. În locul său au fost implementate primele două-trei misiuni ca fiind de acomodare și antrenament, pentru deprinderea unor elemente de bază în repertoriul unui "degete lungi".



OPINII

**Ca atmosferă, Dark Project 2 este fără nici o îndoială la înălțime.**

Andreas Sauerland

Cu toate că înnoirile față de predecesorul său nu par la prima vedere foarte spectaculare, Dark Project 2 este mult mai mult decât o simplă continuare a primei versiuni. Numeroasele îmbunătățiri ale detaliilor și, înainte de toate, extraordinarul AI al adversarilor fac din cea de-a doua aventură a lui Garrett o experiență de excepție. Este literalmente diabolică plăcerea de a-i păcăli pe paznici și pe mehaniști, de a aduna și fura felurite valori, de a urmări derularea plină de surprize a acțiunii. Looking Glass a creat o capodoperă: Dark Project 2 este cu adevărat mult mai bun sub toate privințele decât predecesorul său, care era de altfel cuceritor și el. Anul acesta nu veți putea trece de maestrul hoț.



**AMBUSCADĂ** Dacă ajungeți într-o astfel de situație, ați pierdut. Este extrem de greu, de cele mai multe ori chiar imposibil, să scăpați de paznicii care v-au descoperit.

Abia după acestea *The Metal Age* își dezvăluie calitățile esențiale: designul misiunilor este unul dintre cele mai bune care au apărut în ultimii ani și debordează de întoarceri neprevăzute și surprize ale acțiunii. De exemplu, una din misiuni constă în a procura materialele inculpatului privind inamicul principal, șeful Truart, și de a le duce în alt loc, pentru a fi găsite de oamenii corespunzători. Într-o altă misiune va trebui să scăpați dintr-o ambuscadă și să ajungeți neobservat acasă. O dată ajuns, constatați că paza s-a instalat comodă în locuința dvs. și vă așteaptă. Nu vă rămâne de ales decât să părăsiți satul. Din păcate, aveți nevoie de cheia de la poartă, iar aceasta se află într-un sertar

**Înterupătoare electrice și mașini cu aburi în Evul Mediu? În Dark Project 2 trebuie să vă așteptați la orice, în adevăratul sens al cuvântului.**

secret din apartamentul propriu. Principiu de joc genial, design grandios, atmosferă captivantă - *Dark Project 2* demonstrează concurenței care este ștacheta, din mai toate punctele de vedere. Cu o precizare: fără nici o îndoială, jocul este incitant și inovativ, atât prima, cât și a doua parte, *The Metal Age*, însă nu e tocmai o frumusețe. Cu toate că designerii au mai șlefuit engine-ul Dark propriu, iar jocul oferă acum o adâncime de culoare pe 16 biți, în loc de 256 culori, opera nu va câștiga un premiu de frumusețe. Veți căuta degeaba efectele de lumină, iar exploziile nu se pot măsura nici pe departe cu cele din *Wheel of Time*. Casele, copacii și peisajele sunt create din poligoane



**Avertisment pentru anxioși: Dark Project 2 ar putea să vă compromită liniștea nocturnă.**

Florian Stangl

OPINII

După un weekend cu *Dark Project 2*, lumea o să-mi apară în altă lumină: mă furieșez în întuneric spre frigider, merg pe vârfuri la baie și aproape că fac infarct când vântul îmi bate în geam. Atmosfera jocului este incomparabilă, adversarii reacționează cu încăpățănare, iar posibilitățile de joc sunt un model pentru tot genul de jocuri 3D. Doar grafica nu mai este în pas cu timpul, însă asta nu poate să vă împiedice să vă ocupați timpul cu aventurile maestrului hoț.

uriașe, având un efect optic nu prea elegant.

Foarte ridicate calitativ sunt fără nici o îndoială sunetul și sincronizarea. Pentru versiunile străine ale jocului, traducătorii vor avea mult de furcă. Pe lângă acestea, efectele stereo, inteligent plasate, creează atmosfera de groază necesară.

Andreas Sauerland  
t.a. Corneliu Dan



**FILM DE GROAZĂ** Secvențele video redau story-ul jocului și sunt regizate pur și simplu grandios.

**PUNTAJ**

**ÎN COMPARAȚIE**  
Alternative prezentate pe scurt

- The Dark Project 2**  
Continuarea oferă puține elemente noi, însă vă cucerește prin schimbările de detaliu.
- The Dark Project**  
Predecesorul e deja un clasic, grație principiului de joc inovator.
- System Shock 2**  
Odisee de groază printr-o navă aparent părăsită.
- Outcast**  
Călătorie plină de acțiune, printr-o fascinantă lume paralelă.
- Messiah**  
Îngeri căzuți: Shiny, cu un neobișnuit action adventure.

**GRAFICĂ** ..... Bine

Ușoare îmbunătățiri față de prima parte

.....

**SUNET** ..... Foarte bine

Foarte bine sincronizat, sunet de atmosferă

.....

**CONTROL** ..... Bine

Intuitiv și ușor de configurat

.....

**MULTIPLAYER** ..... -

Inexistent

.....

.....

.....

.....

.....

**Dark Project 2**

**NECESAR**

Pentium 200  
32 MB RAM  
16xCD-ROM  
HDD: 350 MB

**RECOMANDAT**

Pentium III/500  
128 MB RAM  
32xCD-ROM  
HDD: 500 MB

**GRAFICĂ**

✓ Software  
✓ 3Dfx/Glide  
✓ Direct 3D  
✗ Open GL

**SUNET**

✓ EAX (SBLive!)  
✗ Aureal 3D  
✗ Dolby Surround

**MULTIPLAYER**

Număr maxim de jucători  
Single-PC | Rețea | Internet | -  
Număr de jucători/CD ..... 1  
CD-uri/Pachet ..... 2

**CONTROL**

Force-feedback ..... ✗

**91%**  
**SATISFAȚIE**



■ **GROOVY, BABY!**  
Broscoțele de raliu în designul psihedelic al anilor șaizeci par ieșite direct din garajul lui Austin Powers.

# Wolfsburger-ul zburător

Nu numai pentru fanii "Broscoței": un joc de raliu pasionant, în coloratul look al anilor '60

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Xpiral ■ DISTRIBUȚIE Infogrames ■ PREȚ cca. DM 90,- ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără limită de vârstă

## PE SCURT

- 45 mașini
- Cinci concursuri
- Peste 25 trasee
- Posibilitate multiplayer pe un singur PC
- Funcție replay

Micuțul brotaceu din Wolfsburg este starul de la Infogrames în ce privește punctele, locurile și recordurile de tur. Având un control simplu și o grafică a traseelor spectaculoasă, *Crazy Beetle Cup* o ia pe urmele lui Bleifuss și a altor jocuri similare.

Cei ce doresc să apese pe accelerator și acasă, la PC, vor trebui să muncească din greu la simulațiile de pilotaj sau să-i facă ochi dulci vreunei console de control. Recolta de jocuri de raliu reușite a fost cam slabă, mai ales în ultimele luni. Vine acum un ajutor din partea echipei de programatori Xpiral, din înșorita Spanie. După cum lasă să se bănuiască și



**TOTUL SE ROTEȘTE** Curbele strânse din arenele off-road le luați cu power-slide-ul.

numele, în *Crazy Beetle Cup* totul se învâрте în jurul mașinuței cu tracțiune pe spate de la Volkswagen și a rudelor sale. Astfel, în parcul auto se află pentru dvs. pe lângă un Porsche 356, VW Bully și un Karmann Ghia Coupe.



**AGLOMERAȚIE** Concurenții se apropie pericolos de mult unii de alții, în spațiile înguste.

În cele cinci discipline diferite veți concura împotriva unei hoarde de adversari virtuali sau umani. Cel mai interesant mod de joc este campionatul. Aici, fiecare concurs se desfășoară în patru clase diferite, de la începă-



**Flori, benzină și cauciucuri late. Crazy Beetle Cup este probabil cel mai pasionant joc de raliu al ultimelor luni.**

tor la profesionist. La fiecare cursă câștigată veți primi puncte de prestigiu. Această monedă universală o puteți folosi pentru a mai cumpăra câte ceva din plața de mașini vechi.

Pentru a ajunge în vârful tuturor claselor, pilotul de „Broscuțe” va trebui să posede ceva mai mult decât o mașină scumpă. De imaginație e cea mai mare nevoie, deoarece cele cinci discipline sunt foarte diverse. Pe lângă clasicele circuite, vă mai așteaptă provocări exotice, precum săritura în lungime pe o trambulină de beton sau o cursă Baja-Buggy pe plajele albe ca zăpada.

Cele mai neobișnuite senzații vă încearcă la cursele din liga monster-truck. Aici vă croiți drumul sub presiunea timpului printre obstacole la volanul unor „Broscuțe” cu adevărat monstruoase.

Pe lângă grafica elegantă și soundtrack-ul groovy al anilor șaizeci, *Crazy Beetle Cup* creează o atmosferă cu totul aparte, care vă va lăsa să simțiți de fiecare dată altfel caracteristicile flecării vehicul în parte. În funcție de compoziția suprafeței de rulare - asfalt, beton sau nisip, în fiecare traseu veți avea alte condiții de pilotaj. O motivație suplimentară este creată de vivacii



**PĂRTIEEEE!** Grație motoarelor cu nitro-injecție, veți atinge cu Porsche-ul 356 modificat viteze nebănuite la săritura în lungime.

adversari virtuali, care nu se dau înapoi nici de la șmecherii mai răutăcioase. După fiecare cursă, jocul vă oferă o repetiție a evenimentelor din perspectiva unei camere TV. Cel mai talentați piloți vor putea juca după câștigarea tuturor disciplinelor pe diferite autovehicule primite ca bonus, printre care se află și urmașul „Broscuței” - „New Beetle”. Partidele multiplayer se pot juca fie în rețea, fie pe un singur PC, cu ecranul împărțit în două. Cu ajutorul unui editor rudimentar, puteți seta în liga multiplayer opțiunile dvs. preferate.

Sascha Gliss  
t.a. Corneliu Dan



**Bucuria de a conduce: Crazy Beetle Cup aduce un vânt proaspăt în genul jocurilor de raliu.**

Sascha Gliss

Foarte rar s-a întâmplat să mă distrez atâta la un joc de raliu pe PC. *Crazy Beetle Cup* răspândește bună dispoziție. Alegerea mașinilor a fost o mutare genială din partea producătorilor. Nu există un alt automobil care să atragă la fel de multă simpatie ca „Broscuța” din Wolfsburg. Nimic de comentat nici la partea tehnică. Controlul este precis și permite executarea unor drifturi și manevre de depășire măiestre. Variația este creată de cele cinci discipline care se deosebesc mult unele de altele, iar inteligenții adversari vă ajută să vă „aprindeți” mai ales în ultimele curse.



**LA MILIMETRU** Pilotarea monster-truck-urilor în cursa cu obstacole este una dintre cele mai grele sarcini.



**MAD MAX** Circuitele pe asfalt ne amintesc de clasicul Bleifuss. Doar cele mai puternice mașini au o șansă.

## PUNCTAJ

**ÎN COMPARAȚIE**  
Alternativele prezentate pe scurt.

- Driver**  
Ca polițist sub acoperire, veți îndeplini misiuni pentru mafia.
- Crazy Beetle Cup**  
Pe lângă atmosferă, grafica și concursurile variate sunt punctele tari ale acestui joc.
- Nico 2**  
Cu lansatorul de rachete și cu guttling gun, contra restului lumii.
- Speed Busters**  
Cu ceva mai mult fine tuning, Speed Busters ar fi obținut un punctaj mai mare.
- Autobahnrazer 2**  
Joc de raliu mediocru, mai bun decât predecesorul.

<b>GRAFICĂ</b>	Bine
Chiffelute colorate strident, pe trasee originale.	
<b>SUNET</b>	Bine
Soundtrack-ul creează atmosfera anilor șaizeci.	
<b>CONTROL</b>	Foarte bine
Simplu, precis și ușor de manevrat.	
<b>MULTIPLAYER</b>	Foarte bine
Multe variante de joc și un editor de ligă.	

**82%**  
**SATISFAȚIE**

## Crazy Beetle Cup

<b>NECESAR</b>	<b>RECOMANDAT</b>
Pentium II 233	Pentium II 300
64 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HDD: 300 MB	HDD: 300 MB
<b>GRAFICĂ</b>	<b>SUNET</b>
✓ Software	✗ EAX (SBLivel)
✓ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	
<b>MULTIPLAYER</b>	
Numărul maxim de jucători	
Single-PC 2	Rețea 6
Internet -	
Număr jucători/CD	2
CD-uri/Pachet	1
<b>CONTROL</b>	
Force-Feedback	✗

# În serviciul Majestății Sale

Un exemplu pentru maștrii constructori: în Majesty, comportamentul unităților este determinat de modul în care construieți clădirile

**FACTS**

■ PRODUCĂTOR Cyberlore ■ DISTRIBUȚIE Hasbro Interactive ■ PREȚ Cca. DM 80,- ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Interzis sub 12 ani

**PE SCURT**

- 30 clădiri
- 16 clase de personaje
- peste 30 tipuri de monștri
- două trepte de zoom
- 20 misiuni
- fără secvențe video intermediare
- fără story

În mod normal, un RTS are anumite principii de joc foarte clare: construirea de cazarme, formarea unităților, recoltarea resurselor, înfrângerea adversarului. Dar ce se va întâmpla dacă un titlu renunță la toate aceste ritualuri obișnuite? *Majesty* face exact acest lucru, cu un succes surprinzător.

În Majesty aveți doar două posibilități de acțiune: construcția de case și strângerea banilor. Cad toate celelalte opțiuni cunoscute din alte jocuri de strategie echivalente (alegerea unităților, dispunerile în formații, derularea atacurilor). Veți conduce din palat construcția de fierării, cazarme, gilde de magi și turnuri de pază. Acestea vă conferă posibilitatea de a cerceta upgrade-uri și de a strânge soldați. Angajații dvs. se vor dovedi însă indivizi cărora nu le-ar trece prin minte nici măcar în vis să vă asculte poruncile. Ca în viața obișnuită, și aici este valabilă regula banului care face legea. Pentru a determina unitățile proprii să atace monștrii sau clădirile dușmane, va trebui să le oferiți recompense foarte mari. Atunci soldații pornesc la luptă într-un mod izbitor de logic, cu toate că nu aveți deloc controlul direct asupra lor: adversarii de talie mare sunt înconjurați, arcașii țin distanța corectă față de adversari și luptătorii răniți se retrag pentru a se vindeca. Consecvența neobișnuitului principiu de joc este că fanii construcțiilor se pot concentra la cercetarea

**În Majesty, puteți renunța liniștit la recoltarea resurselor și la controlul unităților. Angajații dvs. o vor face singuri.**



**TURNUL DE FILDEȘ** Luptele se dau mai ales pentru clădirea magului. Magiile sunt bune doar ca efecte luminoase.

upgrade-urilor, la construcția de noi arme și la poziționarea corectă a clădirilor, în timp ce pătura de jos a poporului vă rezolvă munca de jos. Din păcate, la capitoarele grafică, sunet și design al misiunilor *Majesty* oferă doar o calitate mediocră: cele 20 de misiuni pot fi alese separat și unite între ele printr-un story comun, iar grafica este destul de reușită, grație efectelor luminoase, însă la ani-lumină distanță de efectele monumentale din *Age of Kings*.

Andreas Sauerland  
t.a. Corneliu Dan



**Majesty este jocul de strategie perfect pentru acei oameni cărora nu le plac jocurile de strategie.**

Andreas Sauerland

De fapt, este ciudat: un joc de strategie care refuză orice control asupra opțiunilor de joc, care sunt tipice acestui gen, și este, totuși, un joc captivant! Gameplay-ul liniștit ar trebui să-i atragă pe cei pentru care *Age of Empires & Co.* era prea agresiv. Cunoșcătorii se vor plictisi foarte repede, datorită ritmului prea lent de joc și a gradului de dificultate moderat.



**ZI DE PLATĂ** Cea mai importantă sursă de câștig sunt taxele pe care trebuie să le strângeți în mod regulat, cu ajutorul colecțiilor de taxe foarte activi.

**PUNCTAJ**

**ÎN COMPARAȚIE**  
Alternativele prezentate pe scurt

- **Age of Empires 2**  
Referința: un RTS nu se poate regiza mai bine.
- **Heroes of M & M3**  
Echivalentul TBS al lui Majesty se derulează și mai lent.
- **WarCraft2**  
Odinioară deschizător de drumuri, astăzi însă destul de prăfuit.
- **Majesty**  
Neobișnuit și captivant: Majesty convinge printr-un principiu de joc facil și o grafică de calitate.
- **Seven Kingdoms 2**  
Fantezie RTS mediocră, cu o derulare a jocului agitată.

**GRAFICĂ** ..... Bine  
Clădiri foarte detaliate și efecte luminoase reușite.

**SUNET** ..... Mulțumitor  
Majesty oferă un sunet de 08/15.

**CONTROL** ..... Bine  
Necesită acomodare: controlul unităților.

**MULTIPLAYER** ..... Mulțumitor  
Prea puține opțiuni și cam astmatic.

**NECESAR**  
Pentium 166  
32 MB RAM  
4xCD-ROM  
HDD: 360 MB

**RECOMANDAT**  
Pentium 233  
64 MB RAM  
8xCD-ROM  
HDD: 450 MB

**GRAFICĂ**  
✓ Software  
× 3Dfx/Glide  
× Direct 3D  
× Open GL

**SUNET**  
× EAX (SBLive!)  
× Aureal 3D  
× Dolby Surround

**MULTIPLAYER**  
Număr maxim de jucători  
Single-PC 1 Rețea 4 Internet -

Număr de jucători/CD ..... ↓  
CD-uri/Pachet ..... ↓

**CONTROL**  
Force-Feedback ..... ×

**79%**  
**SATISFAȚIE**

# Simplist și înfiorător

Reîntoarcerea legendarului prinț se dovedește în varianta adventure deosebit de anemică

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Microids ■ DISTRIBUȚIE Havas Interactive ■ PREȚ cca. DM 80,- ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Interzis sub 16 ani

## PE SCURT

- Perspectivă panoramică de 360 grade
- Sute de scene seci
- Șapte personaje
- Bazat pe clasicul roman al lui Bram Stoker



**UN SFAT BUN** În crâșma din oraș nu se întâmplă niciodată nimic. Doar un bețiv singuratic vine ocazional cu sfaturi și indicații în sprâjinul jucătorului.

**Dracula Resurrection vine de la aceeași echipă de programatori care ne-a fericit cu a sa adventure Amerzone, care avea o grafică încântătoare, dar nici un conținut. Pentru ca acum să elimine din start orice slăbiciuni ale story-ului, s-au năpustit asupra unui clasic al literaturii universale: Dracula de Bram Stoker.**

În ciuda secvențelor video și a scenelor seci nu se poate degusta atmosfera de groază în timpul jocului.

istoria lui *Dracula Resurrection* are loc șapte ani mai târziu decât cea din roman sau din numeroasele ecranizări ale sale. Într-o zi, vânătorul de vampiri Jonathan Harker observă că soția sa Mina se află iarăși sub influența groaznicu-

lui prinț. Posedata a pornit pe ascuns într-o călătorie spre Transilvania căci demonul nu este mort-copt, cum s-a crezut la început. Preluând rolul eroului neînfricat, veți porni la drum pentru a o salva pe iubita sa din capcana spiritului rău, însetat de sânge.

*Dracula Resurrection* se prezintă în stilul unui *Myst*, *Riven* sau chiar *Amerzone*: vă deplasați prin scene prerenderizate, în care, într-o perspectivă de 360 grade, puteți căuta, manipula sau lua diferite obiecte. Evenimentele cele mai importante sau dialogurile cu locuitorii Transilvaniei - exact șapte pe tot parcursul jocului - sunt



## OPINII

**Dracula Resurrection este o aventură convențională fără surprize.**

Andreas Sauerland

Nu întâmplător, prințul din *Dracula Resurrection* arată ca un amestec de Iggy Pop și Marilyn Manson. Pe cât de bătrân pare a arăta răul din transpunerea lui Havas, pe atât de vechi este și conceptul jocului. Ghicitorile convenționale în stil "găsește cheia și introdu-o în broască", dialoguri de lemn și un story care intră în acțiune de-abia după câteva ore de joc - istoria cu vampiri dă greș aproape în toate punctele relevante pentru un joc reușit al genului adventure. Mai adăugăm faptul că vânătoarea de vampiri se termină extrem de repede: chiar și un începător ar fi ocupat cu *Dracula Resurrection* cel mult două sau trei seri la rând.

însoțite de secvențe video. În timp ce grafica jocului este mai degrabă mediocră, secvențele video sunt de o calitate impresionantă - fapt care nu reușește totuși să salveze jocul să alunece spre mediocritate: ghicitorile sunt prea convenționale, iar personajele par prea artificiale pentru ca *Dracula Resurrection* să poată să ne captiveze cu adevărat.

Andreas Sauerland  
t.a. Corneliu Dan

## PUNCTAJ

### ÎN COMPARAȚIE

Alternative prezentate pe scurt

#### X-Files: The Game

Mulder și Scully se prezintă foarte bine și în realitatea virtuală.

#### Amerzone

Un desenator francez de comics-uri a proiectat această clonă oșobită a lui *Myst*.

#### Faust

Adventure confuz pentru decizia între răi și iad.

#### Atlantis 2

Copie esoterică răsuflată a lui *Riven* pentru purtătorii de sandale.

#### Dracula

Revenirea fostului maestru vampir dezamăgește prin enigmele sale 8/15 și prin story-ul sec.

### GRAFICĂ

Mulțumitor

Secvențe video bune, grafica jocului - seacă.

### SUNET

Mulțumitor

Gălăniile de groază din lada medicamentului.

### CONTROL

Bine

Jucabil complet cu mouse-ul.

### MULTIPLAYER

Imposibil de apreciat

Nu există mod multiplayer.

## Dracula Resurrection

### NECESAR

Pentium 156

32 MB RAM

4xCD-ROM

HD: 3 MB

### RECOMANDAT

Pentium 200

64 MB RAM

8xCD-ROM

HD: 10 MB

### GRAFIOĂ

✓ Software

✗ 3Dfx/Glide

✗ Direct 3D

✗ Open GL

### SUNET

✗ EAX (SBLive!)

✗ Aureal 3D

✗ Dolby Surround

### MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători

Single-PC 1 Rețea - Internet -

Număr jucători/CD

CD-uri/Pachet

1 2



**ATENȚIE, PRĂPASTIE** Una dintre multele încercări 8/15 este de a trece peste acest pod rupt.

**59%**

SATISFAȚIE

# Un aparat de zbor agresiv

A treia parte a legendarei serii aspiră spre coroana de lauri a simulatoarelor de elicoptere

**FACTS**

■ PRODUCĂTOR Microprose ■ PREȚ cca. DM 90,- ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Interzis sub 16 ani

**PE SCURT**

- Patru elicoptere
- Peste 100 vehicule
- Peste 40 sisteme de arme
- Generator de misiuni
- Câmp de bătălie pentru patru națiuni



**REPLICA EUROPEI** Tiger este versiunea europeană a unui elicopter antitanc modern. Ca pilot militar, veți conduce acest model contra agresorilor ruși.

**Părintele tuturor simulatoarelor de elicoptere se întoarce pe front, făcându-și o intrare impresionantă.**

În lumea lui *Gunship!* a început deja cel de-al treilea război mondial. După ce Rusia și-a revenit economic, grație unor campanii de înarmare secrete, foștii comuniști nu găsesc nimic mai bun de făcut decât să invadeze pașnica Polonia. America, Marea Britanie și Germania se grăbesc în ajutorul partenerului NATO, iar conflictul ia amploare.

Ca pilot militar, veți putea lua parte în *Gunship!* la campania uneia din cele patru națiuni implicate în conflict. SUA și Anglia trimit variantele lui AH-64

Apache pe câmpul de bătălie, armata germană vine cu eurocopterul Tiger și rușii pun la bătaie Mil-28 Havoc.

Ca grafică, *Gunship!* lasă cu mult în urmă toate simulatoarele de elicoptere existente până acum. Peisajele care oferă suprafețe acoperite de păduri pentru camuflaj, vehiculele detaliate și clădirile îi conferă un look perfect. Din fericire, gradul de realism poate fi setat, datorită numeroaselor opțiuni, exact după dorința jucătorului. În modul cel mai simplu de joc, *Gunship!* este aproape un joc de tras la țintă, iar în modul simulație, din contra, este mai pomenit de realist.

Sascha Gliss  
t.a. Corneliu Dan

**Inteligent conceput: multumită gradului de realism setabil, atât începătorii, cât și maniacii simulațiilor se vor simți în cockpit-ul lui Gunship ca la ei acasă.**

PUNCTAJ		Gunship!	
<b>ÎN COMPARAȚIE</b> Alternativele prezentate pe scurt	<b>GRAFICĂ</b> ..... Foarte bine Peisajele opulente răsfată ochii.	<b>NECESAR</b> Pentium II 266 32 MB RAM 4xCD-ROM HDD: 150 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium II 300 64 MB RAM 12xCD-ROM HDD: 260 MB
<b>Gunship!</b> Noul rege al simulatoarelor de elicoptere se numește <i>Gunship!</i> Grafica, senzația de zbor, totul e excepțional.	<b>SUNET</b> ..... Foarte bine Transmisie în cockpit în trei limbi.	<b>GRAFICĂ</b> ✓ Software x 3Dfx/Glide ✓ Direct 3D x Open GL	<b>SUNET</b> x EAX (SBLive!) x Aureal 3D x Dolby Surround
<b>Comanche</b> Chiar și sub forma gold, oldie-ului nu mai este actual.	<b>CONTROL</b> ..... Foarte bine Keyboard-control foarte cuprinzător.	<b>MULTIPLAYER</b> Număr maxim de jucători Single-PC 1    Rețea 6    Internet 6 Număr jucători/CD ..... 1 CD-uri/Pachet ..... 1	
<b>Lengow 2</b> Fosta referință a genului a ajuns cu chiu cu vai în era modernă.	<b>MULTIPLAYER</b> ..... Bine Lupte în Internet în MS Zone.	<b>CONTROL</b> Force-Feedback ..... ✓	
<b>Team Alligator</b> Simulație de dificultate medie, cu management de echipă.	<b>85%</b> <b>SATISFACTIE</b>		
<b>Comanche Hekim</b> Grafică învechită, Pălește în comparație cu <i>Gunship!</i>			

**QUICK TEST**

**DSF Football Manager**

■ GEN Football Manager ■ PRODUCĂTOR Caffeine  
■ DISTRIBUȚIE Ubi-Soft ■ Fără restricții



**BAZAT PE SIMBOLURI** Managerul funcționează aproape exclusiv în modul 800x600.

Cel care se sperie de complexitatea lui *Anstoss 3* și dorește totuși să conducă managementul unor echipe europene de fotbal, ar trebui să vadă *DSF Football Manager*. Cel de-al doilea post de radio al ligii de fotbal (DSF) și-a împrumutat acestui joc doar numele, altfel nu își face deloc apariția. Gradul scăzut de dificultate, suprafața de joc foarte cuprinzătoare și numeroasele automatizări (merchandising-ul, sponsorizarea) vin în întâmpinarea începătorilor. Statisticile și analizele lasă însă de dorit. Scenele de joc 2D prefabricate sunt celebrate în mini-ferestre. Cunoscătorii unui *Anstoss 3* sau *Kicker* se simt în mod clar subsolicitați. (pm)

**SATISFACTIE**

**64%**

**WarCraft 2 - Battle.net**

■ GEN RTS ■ PRODUCĂTOR Blizzard  
■ DISTRIBUȚIE Havas Interactive ■ Interzis sub 16 ani



**ANTICIPAT** Grafica și profunzimea jocului au fost între timp depășite.

*WarCraft 2* care a apărut în 1996 are astăzi peste 2,5 milioane de exemplare vândute, fiind unul dintre cele mai de succes RTS-uri ale tuturor timpurilor. În ediția specială recent apărută a sașii despre războiul dintre oameni și orkși, pe lângă versiunea finală originală, se mai găsește și un expansion-set *Beyond the Dark Portal* și accesul pe Battle.net pentru partidele multiplayer de pe serverul propriu al lui Blizzard. În ciuda celor peste 100 hărți de joc în rețea și a câtorva îmbunătățiri de detaliu, *WarCraft 2* produce azi o impresie mult prea vetustă pentru a se putea măsura cu *Age of Empires* sau cu *Starcraft*. (as)

**SATISFACTIE**

**72%**

# Săritura în hexagon

Rising Sun, ca și pâinea din armată, e tare ca piatra și poate fi degustat doar de cei fără pretenții

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Talonsoft ■ DISTRIBUȚIE Take 2 ■ PREȚ cca. DM 80,- ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Interzis sub 12 ani

## PE SCURT

- Scenariu de război mondial
- Japonezii contra aliaților
- Lupte hexagonale bazate pe runde
- Grafică de înmormântare



**CĂCI EI ȘTIU CE FAC** Cel care dorește să albească succes în Rising Sun, vor trebui să albească timp și paslune pentru luptele calculate statistic.

Iată încă o firmă care se simte obligată să reinvie bătăliile istorice ale celui de-al doilea război mondial. Aliații se năpustesc asupra japonezilor, într-un soare arzător.

**R**ising Sun folosește elementele tipice unui joc de strategie bazat pe runde: harta împărțită în hexagoane, punctele de mișcare și atac limitate și interminabilele socoteli pe care le face calculatorul când îi vine rândul. Fundalul istoric al deplasării de armament, în stil de șah, este perioada de timp dintre Pearl Harbor și Hiroshima, cu cele peste 30

confruntări în Filipine, Noua Guinee sau Okinawa, pe care o puteți trăi din punctul de vedere al aliaților sau al japonezilor. Campaniile au de multe ori finale fanteziste, iar cu editorul puteți crea noi campanii.

Însoțit de un manual de cca. 200 pagini, Rising Sun se află la apus. Schimbările de focuri dintre tancuri, culburile de mitralieră sau parașutiștii adăpostiți în mediul înconjurător (junglă, plajă, câmpuri de orez etc.) vor să asigure motivația de durată a soldatului, împreună cu alternanța zi - noapte.

Jocul își înscrie puncte în minus



**Plictiseală totală, în armonie perfectă cu grafică.**

Daniel Ch. Kreiss

## OPINII

Rising Sun este o relicvă strategică a timpurilor trecute, plină de opțiuni, care pentru un om obișnuit sunt la fel de inteligibile ca poezia latină. Nu există nici măcar un tutorial care să ușureze introducerea în materie. În locul acestuia, sunteți obligat să faceți o lectură intensivă a manualului. Ba mai mult: nostalgia este la mare cinste, dar grafica învechită strică totul; în anul 1998 existau deja jocuri care arătau cu mult mai bine decât acesta. La început, nu am putut să-mi găsesc unitățile ascunse în pădurea spălăcită. Ce să mai spun de inamici? Dar OK. Se prea poate ca acestea să fie un tribut adus realității (probabil că purtau uniforme de camuflaj).

la prezentarea plictisitoare și controlul foarte dificil, făcut prin simboluri criptice.

Daniel Ch. Kreiss  
t.a. Corneliu Dan



**CRUPIERUL** Campaniile pot fi setate până în ultimele detalii.

Soldații, ca firimiturile pe același fond, nu sunt chiar culmea în materie de grafică.



**FLUX DE INFORMAȚII** La dorință, fiecare unitate afișează un box cu tot felul de valori pe ecranul altfel foarte sărac.

## PUNCTAJ

### ÎN COMPARAȚIE

Alternativ prezentate pe scurt

- **Panzer General 4**  
Boagăle de variație tactică, cu o prezentare pe măsură.
- **1812: Văiker**  
Ultimul produs al lui Empire a oferit lupte slabe, într-o prezentare grafică modestă.
- **Rising Sun**  
Bătălii istorice, grafică mediocră, un joc lung și plictisitor. Motiv de cumpărare: nostalgia.
- **Western Front**  
Rising Sun în vârstă. Tratează scenariul din al doilea război mondial.
- **Eastern Front**  
Rising Sun și mai bătrân. A deschis Campaign Series.

### GRAFICĂ

Deficitar

Frumusetea perspectivei sacrificată.

### SUNET

Deficitar

Sunete ciudate, care ar putea să lipsească.

### CONTROL

Mulțumitor

După studiul manualului se poate înțelege.

### MULTIPLAYER

Mulțumitor

Multe posibilități de setare și bărti.

**51%**  
SATISFACTIE

## Rising Sun

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 200	Pentium II 333
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 160 MB	HDD: 160 MB

GRAFICĂ	SUNET
✓ Software	✗ EAX (SBLivel)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✗ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MULTIPLAYER		
Număr maxim de jucători		
Single-PC	2	Rețea
		Internet
		2
Număr de jucători/CD	1	
CD-uri/Pachet	1	

CONTROL	
Force-Feedback	✗

# My friends all drive Porsche

Un concept de joc tradițional, într-un ambalaj nou și atrăgător. EA expediază pe șosele cel mai bun Need for Speed de până acum.

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Electronic Arts ■ DISTRIBUȚIE Electronic Arts ■ PREȚ cca. DM 90,- ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără limită de vârstă

## PE SCURT

- 14 trasee
- Peste 80 autovehicule din cinci decenii
- Patru clase de autovehicule
- Patru moduri single player
- Istoria Porsche în format multimedia

**Motoare duduitoare, caroserii scumpe și manevre de pilotat tensionate: toate acestea le găsiți în seria Need for Speed. În cea mai nouă parte a sașii benzinei este vorba de produsele fierăriei de lux din Schwaben, Porsche.**

Nici un alt nume german nu face să bată cu atâta intensitate inimile fanilor mașinilor sport din toată lumea ca și cel al familiei Porsche. Din anii '50, întreprinderea din Schwaben devenită deja tradiție produce mașini elitiste și fără compromisuri pentru ambițiosii sportului pe carosabil. Tovarășii de lux sunt actorii ideali pentru simulațiile de curse, astfel că cei care ar dori să conducă mașini sport, dar se simt depășiți financiar, au acum ocazia să cheltuiască virtual bani pentru cauciucuri.

De ani de zile, seria Need for Speed îi trimite pe jucători în automobile de distracție nerușinat de scumpe pe șosele. În ce măsură se dovedește noul urmaș al acestei familii o inconsecvență stilistică: în loc să simuleze cât mai multe



**SISTEM MODULAR** Nu numai instrumentele din acest 356 Speedster ne amintesc de VW "Broscuță". Porsche-ul este urmașul direct al brotaceului din Wolfsburg.

fabricate posibile, partea a cincea se rezumă la un singur producător, și anume Porsche.

Cine vorbește de Porsche se gândește cel mai probabil la modelul 911, cel mai de succes al acestui producător. Într-adevăr,

"unșpele" are și în joc un rol foarte important, cele mai multe automobile simulate aparținând acestei familii de sportivi. Cu toate acestea, parcul auto din Need for Speed: Porsche oferă ceva mai mult. Pe lângă mai puțin vândutele

## ■ GOANĂ ÎN PĂDUREA NEAGRĂ

Cele două Porsche-uri se încing, concurându-se într-un peisaj pitoresc.





**O DISTRAȚIE COSTISITOARE** Acest 911 Turbo a făcut fără să vrea cunoștință cu gardul. Reparația va fi scumpă.

944 sau 928, stau în garaj și mașinile de curse "fierbinți", cum ar fi 935 "Moby Dick" și legendarul 959, probabil cea mai scumpă mașină sport din toate timpurile. Înainte de a simți acest armăsar nestrunit, va trebui să-l câștigați în vechea manieră a curselor de raliu. La începutul carierei dvs. veți avea la dispoziție doar câteva din cele peste 80 modele. Câștigând una după alta felurile discipline, veți primi rând pe rând automobile tot mai scumpe. Pentru un pilot solo, Need for Speed: Porsche oferă patru moduri diferite de joc. Alături de foarte normalul mod de raliu, mai atrag concursurile knock-out, evolution-pocal și o carieră ca pilot de încercare.

În knockout se găsesc mai mulți piloți unul după celălalt. De fiecare dată iese din cursă ultimul jucător. Concursul continuă până când pe pistă se mai găsesc în fața duelului final doar doi jucători. Cine dorește să se înscrie la echipa Porsche ca pilot de încercare va trebui să aibă talentul manevrelor sălbatice și o atitudine degajată față de ordinea de circulație pe șosele: alături de diverse exerciții de condus, cum ar fi slalomul sau powerslide, se mai



**DESCHIDEȚI CAPOTA** În garaj, puteți să deschideți ușile și capotele și să aruncați o privire îndeaproape asupra obiectelor.

## Arborele genealogic

Solidul 911 a fost vreme destul de îndelungată o atracție. De peste 35 ani, mașina cu ochii șmecheri îi încântă pe conducătorii auto.

### Porsche 911 1964



**PRIMUL DE FELUL SĂU** Producția lui 911 a început în 1964. Boxer-ul cu șase cilindri sub capotă avea o cilindree de doi litri și o putere de 130 CP, ceea ce pentru acea vreme însemna o adevărată performanță sportivă.

**SFAT:** Ca la toate modelele mai vechi de 911, aveți grijă cu pedala de accelerație în curbele mai strânse. Cine o apasă prea cu elan, va scoate armăsarul de pe șosea.

**TUNING:** Investiți la început într-un motor mai bun.

### Porsche 911 Carrera RS 2.7 1972



**BESTIA PRIMARĂ** Cu modelul Carrera 2.7, Porsche a declanșat în anii '70 un concurs de echipare aerodinamică. Acesta avea, printre primele modele de mașini de serie, un spoiler, de la care i se trage și porecia de "Coadă de rață". Spoilerul avea funcția de a obliga motorul să aducă pe șosea cel 220 CP.

**SFAT:** În ciuda spoilerului, această mașină de raliu camuflată are un dezavantaj. Și aici este valabilă recomandarea cu mare atenție la comenzile de direcție și de accelerare.

**TUNING:** Motorul de 2.7 litri este un motor foarte puternic încă în stadiul său original. Un pic de reglaj și la spoiler, îl vor învăța manierele pe neîmbălzitul armăsar.

### Porsche 930 Turbo 1974



**CENTRALA ELECTRICĂ** Probabil cea mai agresivă mașină pe care Porsche a pus-o să circule pe șosele. Cu 260 CP și motor turbo puternic, acest monstru a suprasolicitat majoritatea piloților săi. Nici măcar spoilerul în formă de măsuță de camping nu le-a fost de nici un ajutor.

**SFAT:** Puneți un ou crud între pedala de accelerație și talpa piciorului. Comportamentul agresiv al acestui bolid nu iartă aproape nici o greșală.

**TUNING:** Piese pentru turbo sunt extrem de scumpe, mai ales cele pentru motor. Dacă aveți destui bani, cumpărați un compresor de supraalimentare mai bun. Veți obține 150 CP suplimentari.

### Porsche Carrera 4 1989



**DOMESTICITUL** Primul model Porsche cu tracțiune pe patru roți le-a displicut puriștilor. Se plâneau de pilotajul fără probleme și de luxul crescut al interiorului. Dar 911 era rapid peste toate: din cei 3,6 litri scotea 250 CP.

**SFAT:** Mult mai facil de pilotat decât predecesorii săi. Așezare pe șosea și tracțiune excelentă, mulțumită tracțiunii pe patru roți.

**TUNING:** Concentrați-vă la început pe tuning-ul motorului, șasiul său original neavând nevoie de îmbunătățiri.

### Porsche Coupé Carrera 1997



**PLATINATUL** Pentru prima dată în istoria designului lui 911, producătorii s-au concentrat asupra farurilor față în tunel. Introducerea motorului de 3.3 litri cu 330 CP și răciră cu apă au constituit aproape un sacrilegiu. Fani Porsche îi duc lipsa predecesorului său cu răcire cu aer.

**SFAT:** Cel mai blând și mai rapid din seria 911. Dar și această mașină își are limitele sale, deoarece este greu de strunit. Mai bine pilotați-l cu controlul tracțiunii și ABS pornite, pentru siguranță.

**TUNING:** O chestie de gust. Mașina este din fabricație rapidă și sigură.

## Privire generală asupra traseelor

În Need for Speed: Porsche puteți parcurge în total 14 trasee. Am analizat pentru dvs. cele nouă trasee de etapă și cele cinci circuite închise. Vă vom da și câteva sfaturi privitoare la scurtături.

### Trasee de etapă:

#### Coasta de Azur:

Traseul relativ deluros vă așteaptă cu câteva curbe mai strânse. Altfel, acesta nu ridică nici un fel de probleme. După intrarea în sat, puteți să o luați pe scurtătură la stânga, în fața copacului.



finish vă așteaptă un sector de drum îngust, care marchează o trecere de frontieră.

#### Auvergne:

Curbe ușoare până la moderate, cu o porțiune de drum destul de strâmtă printr-un oraș medieval. Aici veți găsi și câteva intersecții. Încercați să aflați singurul care dintre rutele alternative sunt cele mai bune.



#### Schwarzwald

##### (Pădurea Neagră):

Un mixaj de străzi asfaltate și serpentine alunecoase. Se recomandă un mod de condus mai înștit, mai ales prin păduri. În medie, veți fi mai rapid luând-o pe câmpie, bineînțeles la sensul propriu al cuvântului.



#### Normandia:

În general, este un traseu cu grad de dificultate mijlociu și cu curbe previzibile. Pentru a o lua pe scurtătură, luați-o la stânga la gospodărie (cam la mijlocul traseului), chiar înaintea baloților de fân. Ajungeți din nou la drumul normal, trecând peste micuța trambulină pe partea stângă.



#### Pirinei:

Un traseu deluros, cu câteva curbe imprevizibile, ascunse după vârfurile dealurilor. Se recomandă să folosiți mai mult frâna decât accelerația.



#### Zona Industrială:

Traseu foarte rapid, cu multe pasaje în linie dreaptă. Unele curbe sunt însă destul de grele, nefiind posibilă intrarea în ele cu viteză maximă. Veți găsi ca răsplată două scurtături în apropierea fabricii de oțel. Căutați aici intrările în hale.



#### Alpi:

Extrem kurvig und hügelig und gleichzeitig eine der schönsten Strecken. Sie beginnen im Tal und gelangen über Passstraßen ins malerische und verschnelte Bergdorf.



#### Autostradă:

Traseu foarte rapid, cu curbe lene și multe linii drepte. Încercați să o luați întotdeauna la stânga la intersecții. Cu puțin înainte de



#### Corsica:

Traseu foarte pitoresc, cu năucitor de multe intersecții. Derulare rapidă a curselor, cu extrem de multe curbe și tunele. Luați-o la prima intersecție pe podul de lemn, în vechea galerie de mină.



### Circuite:

#### 1. Monte Carlo 1:

Circuit prin principatul monden. Destul de asemănător cu circuitul real de Formula 1, însă nu este identic. Curbele strânse și străduțele determină un tempo nu foarte rapid.



#### 2. Monte Carlo 2:

Asemănător cu primul circuit, însă mai strâmt. Aveți grijă spre sfârșitul cursei la locul din fața cazinoului, să nu vă izbiți de fântâna arteziană.



#### 3. Monte Carlo 3:

Ceva mai lung și mai rapid decât circuitul al doilea și împodobit cu mai multe curbe. Veți găsi în fiecare circuit Monte Carlo tot felul de scurtături, în funcție de modul de joc.



#### 4. Monte Carlo 4:

Din nou, cu puțin mai lung decât traseul 3, însă curbele sunt ceva mai lene și puteți atinge viteză maximă pe porțiunile de circuit drepte.



#### 5. Monte Carlo 5:

Cel mai rapid circuit dintre cele cinci. Curbele sunt rapide și lungi, combinate cu trasee în linie dreaptă, permițând viteze foarte mari.



afiă în program și curse la viteze foarte mari, extrem de riscante, în care se prinde și poliția, pe post de apărător al legii, bineînțeles tot în mașini Porsche. În aceste curse, sarcina dvs. este de a livra mașina nouă la clientul nerăbdător, fiind mereu sub presiunea timpului și trebuind să ajungeți la destinație cu mașina nevătămată.

Cursele Evolution Cup prezintă poate cea mai interesantă alterna-

tivă. Aici veți călători pe urmele istoriei Porsche prin cele trei mari etape ale întreprinderii. Etapa clasică, "etapa de aur" și era modernă oferă diferite concursuri, fiecare cu mai multe trasee. Participarea la turnir se face bineînțeles după ce s-a achitat taxa de start, iar piesele costă și ele ceva bani. În aceste curse mai aveți posibilitatea de a seta individual automobilul în funcție de

tipul traseului și de a echipa mașina - presupunând că aveți bani - cu părți noi. În funcție de locul câștigat la concursuri, veți primi puncte după fiecare cursă, care se vor materializa în dolari frumoși în contul bancar. Cine obține după ultima cursă punctajul minim trece în următoarea epocă și are acum ocazia să-și cheltuiască banii câștigați cu sudoare pe cele mai noi modele Porsche.



**Centrul de testare**

**Need for Speed: Porsche**

**Instalat și funcționează**



**Marcus Esposito**

*Need for Speed: Porsche* funcționează cursiv doar pe cardurile video cu chipset Nvidia. Cu un Voodoo3 3500 nu s-a putut juca, cu toate că s-au încercat toate setările posibile.

● Chiar dacă setați rezoluția la 640x480, nu veți reuși să aveți un joc cursiv folosind o placă grafică V3. Din contra: chiar și cu un TNT2 se poate juca cursiv la o rezoluție de 1600x1200, deconectând câteva dintre detaliile.

**Astfel rulează jocul pe PC-ul dvs.**

PROCESOR	RAM	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
		32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
<b>G400</b> Matrox Millennium G400	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>Rage128</b> ATI Rage Fury	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>RIVA TNT</b> Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>TNT2 Ultra</b> Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>Savage4</b>	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>Voodoo2</b> Diamond Monster 3D II	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>Voodoo Banshee</b> Diamond Monster Fusion	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>Voodoo3</b> 3dfx Voodoo3 3000 ADP	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

LEGENDĂ ■ Tehnic imposibil ■ Inacceptabil ■ Acceptabil ■ Optim

**CURBA MOTIVAȚIONALĂ**

*Need for Speed: Porsche* oferă multe pentru banii săi: cele patru moduri de joc țin jucătorul sub tensiune. Modul liber creează o motivație suplimentară.



**O LEGENDĂ ÎN SINE** Datorită puterii motorului net superloare, 911-le nu are dificultăți în a-l învinge pe VW-Porsche.

**Need for Speed este alternativa cea mai bună la un Porsche adevărat.**

Este totuna pentru care mod de joc vă hotărâți: *Need for Speed* oferă în cea de-a cincea parte a sa atât circuite, cât și popularele trasee de etapă cunoscute încă din prima parte a seriei. În ceea ce privește grafica și pilotajul, aceste curse pun în umbră variantele mai vechi de *Need for Speed*. Automobilele moderne râvnesc la peisaje mondene, astfel că vă veți trezi la bordul acestora conducând pe șosele prin cele mai frumoase locuri ale Europei. Puteți alege



**TOTUL SUB CONTROL** Interiorul mașinilor, inclusiv bordul, sunt calculate 3D.



**GLASICI** Din punctul de vedere al puterii, aceste oldies nu mai țin pasul cu actualele mașini de clasă mijlocie. Dar pe cine deranjează, la cum arată?



**PORSCHE UITAT** Cu toate că era destul de rentabil și avea caracteristici la condus excepționale, modelul 944 nu a atins niciodată statutul de cult al seriei 911.

traseele sinuoase ale Corsicii, apoi să treceți în mare viteză pe autostrăzile din Germania, până la cele cinci variante ale traseelor de Grand Prix de la Monte Carlo. În total, în program se află 14 trasee, iar ușoarele modificări ale intersecțiilor și întoarcerea direcției de drum conferă o varietate suplimentară.

Din punctul de vedere al pilotajului, Need for Speed cu a sa ultimă parte se îndepărtează foarte mult de jocul de curse și face un pas însemnat în direcția simulațiilor. Tocmai modelul mai timpuriu de 911, mai ales primul turbo, are reputația de a devia cu spatele de la traseu în curbe.

**Plăcerea de a conduce - Need for Speed: Porsche este cel mai bun motiv să-i adăugați PC-ului un volan.**



**HOT IN THE CITY** Noaptea, într-un speedster decapotabil prin Monte Carlo.

Tocmai acest comportament este reprezentat și în joc și, exact ca în realitate, va trebui să aveți mare atenție la viteze mari, altfel riscați o zgârietură urâtă a lacului de pe mașină. Cine avariază mașina mai puternic va suferi o scădere a performanțelor. Explosiile de cauciucuri și penele de motor sunt coșmarurile oricărui pilot de



**Inimă de vitezoman, ce vrei mai mult? Poate un joc în rețea ceva mai bun!**

**OPINIE**

Florian Stangl

Înima bate mai tare auzind zgomotul motorului sub capotă și bătăile i se întetesc văzând designul fabulos al traseelor. Raliul Porsche bate concurența de la distanță, datorită designului perfect, și încântă cu senzația de pilotaj foarte diversificată, care depinde foarte mult de tipul mașinii conduse. Dar cel mai mult îmi plac cele două moduri noi de joc care, de fapt, sunt două jocuri noi în sine pe care EA le dăruiește fără a le vinde într-un mod foarte mărinimos. Celor cărora le-a plăcut Driver au ocazia să încerce Driver Factory; cei care au jucat pe PlayStation Gran Turismo vor iubi Evolution. Fanii lui NFS n-au nici un motiv să comenteze, doar dacă nu le place Porsche. Este păcat doar că nu s-au păstrat modurile multiplayer comice ale predecesorilor.

Porsche. Mulțumită fizicii mașinii, veți avea totuși de cele mai multe ori ocazia să remediați și să preveniți aceste neplăceri. Și acest lucru se realizează ca la un Porsche adevărat: o accelerare și o ușoară corectură de direcție sunt de ajuns pentru a readuce partea din spate a mașinii pe drumul cel bun.

Stăpânirea mașinii proprii este absolut imperioasă, mai ales în ligile mai înalte, deoarece adversarii virtuali nu fac nici o greșală și se folosesc de câte ori au ocazia de scurtăturile de pe trasee.

Sascha Gliss  
t.a. Corneliu Dan



**OPINIE**

**Elitist d.p.d.v. al graficii și a pilotajului. Jocul de raliu perfect se numește Need for Speed: Porsche.**

Sascha Gliss

Fanii lui Need for Speed să tragă de la început aer adânc în piept: Electronic Arts a pus la inimă plângerile de la cititori și a creat prin Porsche cea mai cuprinzătoare și realistă parte a seriei. Traseele și vehiculele arată extraordinar și sunt nemaipomenit de detaliate. Partea a cincea a seriei se desparte de trăirea de automat de condus a precedentelor: fizica este în sfârșit atât de realistă, încât jucătorul e inundat cu adrenalină. De aceea, cumpărarea unui volan pentru o savurare perfectă este imperios necesară. Pentru întreținerea de durată a unei motivații de joc, aveți la dispoziție o multitudine de trasee, mașini și concursuri. Cel cărui nu-i este de ajuns, va găsi, ca la predecesorii săi, un supliment în Internet. Baza de date din Need for Speed cu suport multimedia despre istoria firmei producătoare de mașini sport este desertul suplimentar, o sursă nesecată de informații care rotunjește impresia generală excelentă despre joc.

**PUNCTAJ**

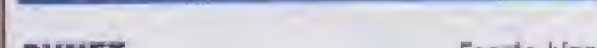
**Need for Speed: Porsche**

**ÎN COMPARAȚIE**  
Alternative prezentate pe scurt

- NFS: Porsche**  
Noua referință pentru simulațiile de raliu. Grafică, realismul, motivația: totul este OK.
- Driver**  
Ca Steve McQueen gonit pe străzile marilor orașe din SUA.
- NFS: Burn, Asphalt**  
Curse pe bani. Arată învechit în comparație cu urmașul.
- Klifer Total**  
Grafică drăguță și discipline foarte variate.
- N.I.C.E. 2**  
Ralluri brutale: pe piedestalul învingătorului, printr-o ploaie de plumb.

**GRAFICĂ** ..... Foarte bine

Efecte luminoase spectaculare pe caroserii detaliate.



**SUNET** ..... Foarte bine

Realism total: zgomot de motoare și scârțâit de roți.



**CONTROL** ..... Bine

Perfect cu un volan, tastatura destul de incomodă.



**MULTIPLAYER** ..... Satisfăcător

Plictisitor: curse simple contra a maxim opt concurenți.



**90%**  
**SATISFAȚIE**

**NECESAR**

Pentium MMX 200  
32 MB RAM  
4xCD-ROM  
HDD: 150 MB

**RECOMANDAT**

Pentium MMX 300  
64 MB RAM  
8xCD-ROM  
HDD: 300 MB

**GRAFICĂ**

Software  
3Dfx/Glide  
Direct 3D  
Open GL

**SUNET**

EAX (SBLivel)  
Aureal 3D  
Dolby Surround

**MULTIPLAYER**

Număr maxim de jucători  
Singel-PC | Rețea | Internet

Număr jucători/CD  
CDuri/pachet

**CONTROL**

Force-Feedback

# O linie de mijloc puternică

Contribuția de fotbal a lui Eidos e gândită pentru școlari, în dauna complexității

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Silicon Dreams ■ DISTRIBUȚIE Eidos ■ PREȚ cca. 90,- DM ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără limită de vârstă

## PE SCURT

- Echipele de Ligă originale din '68 încoace
- Cel mai ușor joc de la Bundesliga Stars 2000
- Cele mai proaste comentarii de la Heribert Fasbender încoace

După ce singurul canal de fotbal tm3 a devenit patria microbiștilor, începe o nouă eră și pentru PC: UEFA îl provoacă și pe cei mai comozi fani ai fotbalului să pună mâna pe tastatură și să la parte ei înșiși la un meci de fotbal virtual.

Eidos nu reușește, în ciuda licenței scumpe, să realizeze capodopera care să ocupe primul loc al genului, dar jocul are totuși calități care-l salvează din mediocritate: în timp ce seria FIFA le dă dureri de cap începătorilor, UEFA le oferă acestora un antrenament fără febră musculară. Însoțiți de echipa favorită, ce poartă tricouri originale și are nume adevărate, veți alerga prin marile arene sportive ale Europei, pentru a respira aerul unei Champions League. Aveți câteva posibilități: sau jucați în actualul sezon în partide fanteziste între două echipe ale Ligii,

sau veți încerca să schimbați istoria fotbalului, jucând în toate finalele din anul '68 încoace, bineînțeles trecând mai întâi prin niște partide preliminare. O treabă destul de nostimă: pe benzile de la marginea terenului se face deja reclamă la Sony și PlayStation. Controlul simplu poate fi setat prin cele opt butoane pentru diferitele acțiuni, precum șut, pasă sau dribling. Același lucru este valabil și pentru dificultate, numai că gradul cel mai ridicat de dificultate nu va solicita nici un profesionist. Cel mai bun argument este prezentarea scenică a fazelor de acțiune. În ciuda formațiilor de joc și a tacticilor setate manual, pasele se desfășoară simplu și rapid. Foarte ridicată este frecvența preciziei șuturilor; deoarece chiar și un jucător solo poate, cu puțin noroc, să șuteze și să marcheze de la mijlocul terenului, diletanții în d-ale GamePad-ului vor putea exersa fără transpirație aceste șuturi. Nu vă puteți aștepta la mutări complexe sau alte trucuri complicate. În principiu, tot ce aveți de făcut este să vă rezeziți cu balonul înainte. Perspectivele de joc sunt limitate la trei, dar se poate, ca o compensare, ajusta înălțimea și apropierea. Comentarii de fotbal recunoscuți și renumiți pentru comentariile lor cam lipsite de spirit (acest lucru este valabil pentru varianta germană a jocului) vor face observațiile necesare pe marginea acțiunii jocului. Jocul a obținut doar un "bine" din punct de vedere tehnic, pentru că jucătorii se deplasează pe alocuri de parcă ar suferi de dureri de spate, iar publicul arată ca o pată de culoare (lucru ce este totuși suportabil, dacă



**SĂRITURI ȘI ÎNȚEPĂTURI** Tacticienii se iau cu mâinile de cap.

veți juca într-o rezoluție înaltă). Nu trebuie să facem abstracție de un alt fapt intervenit în timpul testelor: nu am reușit să facem ca jocul să ruleze fără probleme pe o placă Voodoo3.

Daniel Ch. Kreis  
t.a. Corneliu Dan



**O PAUZĂ BINEVENITĂ** La marea finală din '68 se cere un BigMac sau un PlayStation, fără a avea nici măcar un ecran digital.



**ARC DE GERC** Controlul nu se deosebește de cele standard, fiind doar redus la minimumul necesar.

**O transpunere de fotbal la care nici măcar un începător absolut nu-și va face bățături la degete.**

Daniel Ch. Kreis

## OPINII

UEFA este exact ceea ce ne trebuie pentru o seară plăcută, netulburată de prea multă complexitate. Mai preiei o minge, mai ții piciorul în calea ei, te apucă bucuria. Mie îmi place așa ceva, dar profesioniștii oțeliți de FIFA se vor simți cam subsolicitați. Totuși, jocul are un alibi puternic, constând în modul de story, care nu se deosebește cu nimic de viața de zi cu zi a Ligii adevărate. Și încă ceva: reacțiile de pe margine se numără printre chestiile mele preferate.

## PUNTAJ

## UEFA Champions League 99/2000

### ÎN COMPARAȚIE

Alternativele prezentate pe scurt

#### ■ FIFA 2000

Regele genului. Cine învinge aici se poate considera un maestru.

#### ■ FIFA 99

Ceva mai slab tehnic, dar ca manevrabilitate tot în top.

#### ■ Bundesliga Stars 2000

Varianta de duzină pentru piața clienților EA Sports.

#### ■ UEFA CL 99/2000

Excelenț pentru începători, prea slab pentru profesioniști. Ca tehnică nu se compară cu referința.

#### ■ Fußball Internet

Mediocr din toate punctele de vedere. Potrivit pentru pauza de masă.

### GRAFICĂ

Mișcări cam abrupte, dar totuși cursive.

### SUNET

Comentarii de un comic involuntar.

### CONTROL

Facil, dar cu prea multă opțiune.

### MULTIPLAYER

Un oac de petreceri, chiar și pentru începători.

**71%**  
**SATISFAȚIE**

### NECESAR

Pentium II/233  
32 MB RAM  
4x CD-ROM  
HDD: 10 MB

### RECOMANDAT

Pentium III 500  
64 MB RAM  
8x CD-ROM  
HDD: 10 MB

### GRAFICĂ

× Software  
✓ 3Dfx/Glide  
✓ Direct 3D  
× Open GL

### SUNET

✓ EAX (SBLivel)  
× Aureal 3D  
× Dolby Surround

### MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători  
Single PC 2 Rețea 4 Internet +  
Număr de jucători/CD ..... 1  
CDuri/pachet ..... 1

### CONTROL

Force-Feedback ..... ×



# Războiul Stelelor la sol

Epopoea RTS a lui LucasArts bate la ușă. A meritat așteptarea?

## FACTS

■ PRODUCĂTOR LucasArts ■ DISTRIBUȚIE THQ ■ PREȚ cca. 90,- DM ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT A apărut deja ■ Interzis sub 12 ani

## PE SCURT

- două campanii într-una
- 14 misiuni single player
- 27 hărți multiplayer
- Peste 40 unități
- generator de misiuni pentru lupte single

Strecurați-vă în uniforma unui general imperial: roboșii gigantici de luptă AT-AT, hoardele de trupe de asalt și formațiile de TIE-Fighter vă așteaptă comenzile. În calitate de conducător al bătăliei

de succes, vă așteaptă cununa de lauri și onoruri.

În *Force Commander* nici nu trebuie să vă gândiți la eșec, căci îi aveți în definitiv ca boss pe Darth Vader.



**WOKIEE CONTRA LUI WALKER** Pe Endor va trebui să distrugeți generatorul de scut protector al Stelei Morții. În lupta corp la corp, AT-AT l-ar face plăcintă pe eroii noștri.

Luptele la sol joacă mai degrabă un rol secundar în trilogia *Star Wars*. Epicele lupte dintre rebeli și Imperiu se desfășurau în cele trei filme în principal în spațiu, excepție făcând doar bătălia de pe planeta înghețată Hoth (Imperiul contraatacă) și cea pentru luna Mondor (Întoarcerea cavalerului Jedi). *Force Commander* își ia rămas bun de la spațiul fără oxigen și vă transpune în rolul unui soldat de sol imperial, Brenn Tantor. În momentul în care superlorul dvs. cade în luptă, sunteți avansat la gradul de locotenent și schimbați astfel uniforma de blindate cu fotollul de comandant la bordul unui distrugător spațial. De aici îi veți conduce în luptă pe supușii dvs. contra dușmanilor Imperiului, prin intermediul unei interfețe holografice (HSI). Cum îi arată și numele, HSI vă conferă o imagine tridimensională asupra câmpului de luptă și unităților. Pentru a nu vă pierde privirea de ansamblu în învâlmășeala luptei, camera virtuală poate fi poziționată liber și are o funcție de zoom. La bază, spectacolul LucasArts a fost gândit și planificat să fie observat

■ **ÎN PRIMA LINE**  
O platformă imperială de aterizare bine fortificată, văzută de aproape. Nu este recomandabil să jucați din această perspectivă, căci veți pierde total controlul..



## Star-Wars-Sixpack

O misiune de joc bazată pe *Întoarcerea Cavalerului Jedi*. Veți da aici peste vechi cunoscuți.



### 1 Han Solo

Traficantul afiat în slujba rebelilor va trebui să distrugă generatorul scutului de protecție. Însoțitorii săi îl acoperă la intrarea în clădire.

### 2 Leia Organa

Prințesa din Alderaan se înțelege foarte bine cu poporul ewoks, pe care și-l dorește ca aliat.

### 3 C3PO

Droidul de protocol o ajută pe Leia în eforturile sale de a câștiga pe ewoks ca aliați.

### 4 R2D2

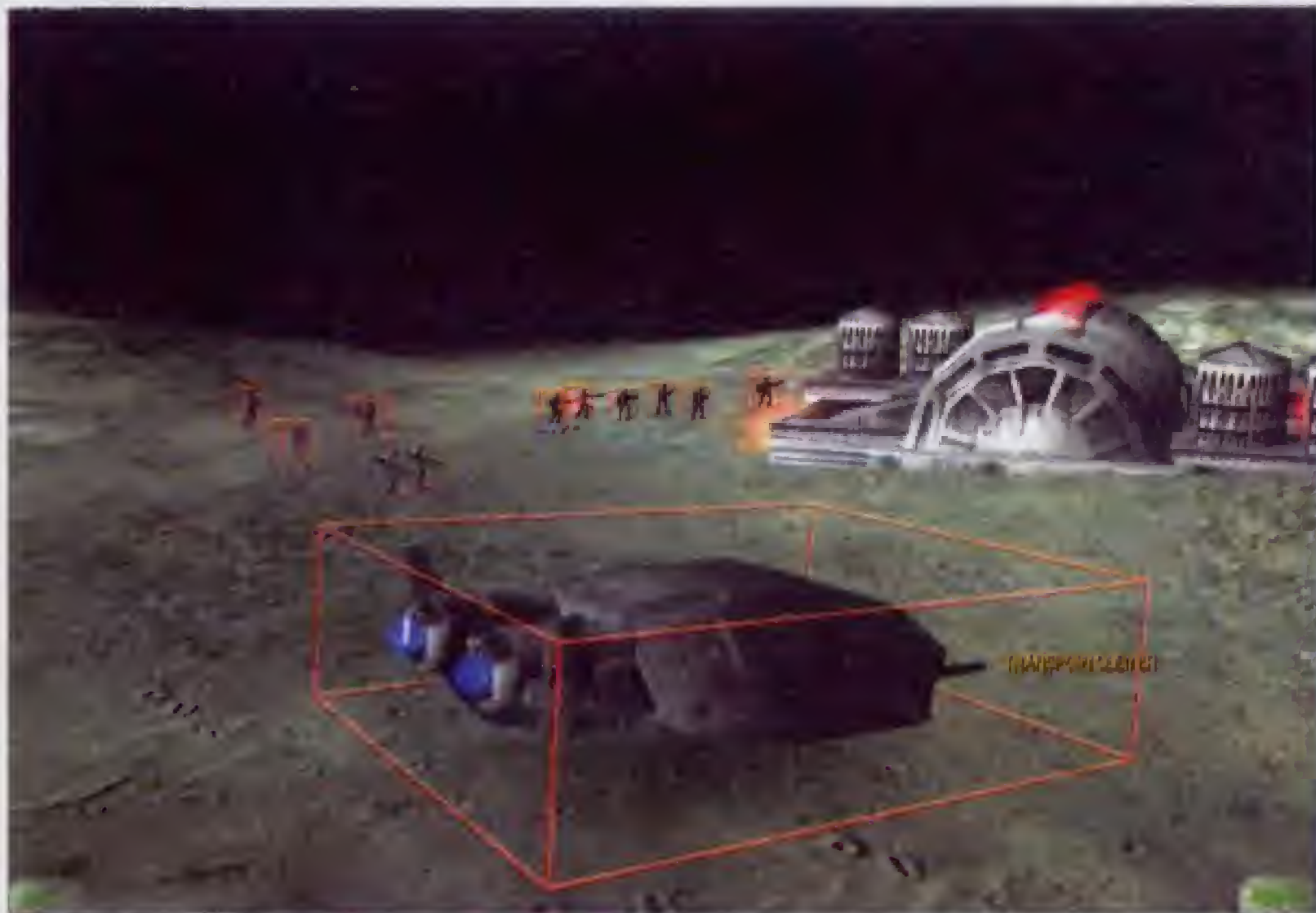
Coșul de gunoi mobil interferează în sistemele sale cu senzorii de supraveghere ai Imperiului.

### 5 Luke Skywalker

La fel ca în filmul *Întoarcerea cavalerului Jedi*, tânărul trebuie să se lupte cu tatăl său, Darth Vader.

### 6 Chewbacca

Uriașul Wookiele, luptător puternic și neînfricat, își ajută prietenii umani.



**MUSTRĂRI DE CONȘTIINȚĂ** La mijlocul luptei veți schimba tabăra și veți comanda armata rebelilor în cea de-a doua jumătate a campaniei.

dintr-o perspectivă convențională, izometrică. Pentru a fi în pas cu tehnica actuală, producătorii au pornit lucrările la această versiune, dar i-au ratat jocului un engine 3D a la *Earth 2150*.

Porniți cariera de ofițer în slujba imperiului cu o campanie de exercițiu pe planeta secetoasă Tatooine, patria lui Luke Skywalker. Acțiunea se bazează pe începutul filmului *Star Wars*. Alianța a furat planurile Stelei Morții și le-au trimis cu roboții C3PO și R2D2 lui Obi-Wan Kenobi pe Tatooine. Veți comanda acum o trupă de cercetași, care a

fost trimisă să găsească roboții și trupele rebele.

Spre deosebire de majoritatea celorlaltor titluri RTS, *Force Commander* renunță la obținerea de materii prime și managementul resurselor. Ca monede universale valabile sunt folosite așa-numitele "puncte de transport", care funcționează asemănător "punctelor de prestigiu" din seria *Panzer General*, conferind prestigiu imaginii dvs. În fața comandanților. Veți primi puncte în cont pentru fiecare misiune îndeplinită și unitate dușmană distrusă. Cu aceste provizii veți

Centrul de testare

Force Commander

Instalat și funcționează



Marcus Esposito

Force Commander se caracterizează prin marea sa apetit de memorie RAM. Același lucru se întâmplă cu mai fiecare placă video: cu 64 MB RAM memorie de bază este greu de jucat la rezoluție înaltă.

● Dacă coborâți rezoluția la 640x480, veți obține framerate-uri mari chiar și pe PC-urile mai vechi. Trebuie să știți însă că la un număr mai mare de adversari (de exemplu, la jocul în rețea), până și un Pentium III poate fi depășit.

ASTFEL RULEAZĂ JOGUL PE DIFERITE PC-uri

PROZESSOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500		
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
<b>G400</b> Matrox Millennium G400	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>Rage128</b> ATI Rage Fury	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>RIVA TNT</b> Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>TNT2 Ultra</b> Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>Savage4</b>	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>Voodoo2</b> Diamond Monster 3D II	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>Voodoo Banshee</b> Diamond Monster Fusion	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>Voodoo3</b> 3dfx Voodoo3 2000 AGP	640 x 480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800 x 600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024 x 768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

GLOSAR ■ Tehnic imposibil ■ Inacceptabil ■ Acceptabil ■ Optim

CURBA MOTIVAȚIEI

Force Commander este un carusel al simțurilor. Veți oscila constant între frustrarea cauzată de controlul imposibil și entuziasmul pentru story-ul Star Wars.



OPINII

3D cu orice preț: acest lucru nu se poate termina cu bine.

Petra Maueröder

Strategie în timp real în universul Star Wars - de apariția sa m-am bucurat luni, ba chiar ani întregi. Iar Force Commander reușește într-adevăr să mă facă să mă simt pe alocuri ca un slujitor supus al lui Lord Vader, care, la porunca împăratului, îi vânează pe rebelii conduși de Skywalker. Interesant, mai ales dacă s-ar putea juca toate scenele de culise din Star Wars. Cu toate acestea, LucasArts a făcut-o încă o dată de oaie. Problema 1: spre deosebire de briliantul Indiana Jones, al aceleiași case, designul jocului nu este atât de bun încât să se poată trece peste acest capitol fără comentarii. Problema numărul 2: perspectiva creează confuzie; se înfășură și se derulează de fiecare dată într-o direcție greșită. Acest fapt se datorează nu în ultimul rând imensului meniu, care presează imaginea netă a jocului. Din cauza lucrului făcut de mântuială la găsirea traseului unităților, Force Commander nu e de recomandat nici măcar fanaticilor Star Wars.

În ciuda story-ului plin de secvențe video și a misiunilor originale, Force Commander a pierdut cununa de lauri a RTS-urilor.

plăti toate întăririle, iar costurile de reparații și întreținere vă înjumătățesc și ele contul.

Unitățile noi nu le produceți la fața locului, ci depindeți de stocurile distrugătorului spațial aflat pe orbită. În total, vă stau la dispoziție trei nave de aprovizionare, care pot transporta doar anumite tipuri de unități. Barkasse este cea mai mare navă și vă va aproviziona cu aparatură grea, precum giganticii AT-AT-Walkers. Nava de aterizare aduce pe câmpul de bătălie trupe ușoare de atac sau AT-PT (un fel de unitate de luptă all-in-one). Nava de construcție este, în sfârșit, responsabilă de construcția bazei și vă livrează clădiri și tunuri. Fiecare transportor are nevoie de un anumit timp de zbor de la nava-mamă la suprafață și înapoi; acest lucru înlocuiește timpul de construcție tipic genului și evită construcția bazei în tempo instantaneu.

Unitățile propriu-zise de luptă sunt cunoscute în cea mai mare parte din filme, dar jocul oferă, mai



ÎNTÂLNIRE DE FAMILIE Diversi AT-Walker, în felurite dimensiuni. Cel mai robust dintre ei este uriașul AT-AT, datorită blindajului greu.



**LA LUPȚĂ** În zori de zi se formează o trupă imperială de comando chiar în fața propriei baze. În prim-plan se pot vedea AT-PT's, un fel de mini-mech care au fost creați special pentru joc.



**CA ÎN FILM** Vehiculele snowspeeder ale rebelilor îi învăluie pe AT-AT cu cabluri de harpoane. Fără sprijin aerian, walker-ul sunt pierduți.

ales de partea rebelilor, câteva produse noi. Pentru alianță, de exemplu, apar pentru prima dată în luptă tancuri plutitoare, aruncătoare de torpile protonice și trupe de elită. Imperiul și-a echipat arsenalul cu AT-PT's, Walkers antiaerieni și tunuri de artilerie. În afara unităților anonime de luptă veți întâlni bineînțeles și personajele principale din film: Han Solo, Luke Skywalker și Darth Vader sunt doar câteva dintre personajele din film pe care le veți putea dirija pe câmpul de luptă în anumite misiuni.

O importanță deosebită o joacă armamentul infanteriei: majoritatea clădirilor și artileriei pot fi ocupate de soldații agili, iar în unele misiuni prioritatea de bază o constituie ocuparea anumitor complexuri. Pentru a preîntâmpina ocuparea costisitoarelor imobile de către

dușman, puteți să le apărați cu până la șase soldați, în funcție de tipul clădirii.

Privitor la control, *Force Commander* merge pe calea tradițională: jocul folosește comenzile și short-key-urile obișnuite ale genului, cu care se vor obișnui foarte repede strategii real time cu ceva experiență. Deloc tradițională este formarea campaniei. Jocul are în total 24 misiuni, 12 imperiale și 12 de partea rebelilor. Aceste misiuni sunt, normal, incorporate într-o singură campanie și unificate prin story-ul cu Brenn Tantor, care este povestit în numeroase secvențe video. După ce fratele său mai tânăr îi dovedește adevărata natură a imperiului, Brenn scapă de muștrările de conștiință și trece de partea alianței rebelilor. Gestul



**Blestemul tehnicii: LucasArts și-a ratat șansele clare.**

Sascha Gliss

**OPINII**

Cu o grafică pe măsură și cu o finisare foarte atentă, *Force Commander* ar fi putut deveni un hit. Că perspectiva 3D nu funcționează veți constata cel mai târziu în clipa în care veți pierde trupele și misiunile. Aducând imaginile în prim-plan, veți putea admira drăguții AT-AT, dar veți pierde perspectiva asupra câmpului de bătălie. De la distanță veți avea o privire de ansamblu, însă nu veți mai putea comanda și ține sub control unitățile proprii. Jocul în sine nu este rău deloc, o dată ce v-ați obișnuit cu specialitățile tipice genului, cum ar fi punctele de transport. Misiunile sunt pline de diversitate, iar story-ul urmează cursiv evenimentele din prima trilogie. În defavoarea jocului sunt meniurile urâte și secvențele video pixeloase, care nu vor cu nici un preț să se potrivească aspectului universului *Star Wars*.

generează câteva întoarceri neașteptate, pentru că veți reveni, de exemplu, la locurile pe care le-ați "împăcat" înainte în favoarea imperiului, pentru a le distruge acum pentru cauza cea bună.

Pe lângă campanie, *Force Commander* mai oferă și misiuni individuale pe hărțile special concepute. Aceste niveluri pot fi folosite și în jocul în rețea, la care pot participa până la patru adversari umani în lupta pentru galaxie. Se poate juca sau prin rețeaua locală, sau prin Internet, în Microsoft's Gaming Zone.

Sascha Gliss  
t.a. Corneliu Dan

**PUNTAJ**

**Force Commander**

**ÎN COMPARAȚIE**  
Alternativele prezentate pe scurt.

- Earth 2150**  
Primul joc 3D al genului încă mai este favoritul nostru.
- Metal Fatigue**  
Titlu 3D cu construcții de roboți și diferite planuri de luptă.
- Thandor**  
Produs cu amănuntul. Nu-i rău deloc, însă nimic deosebit.
- Warzone 2100**  
Ca story este slab, însă tehnic e de vârf.
- Force Commander**  
Story plin de atmosferă și mecanică de joc fără greșeli, combinate cu o grafică nerezăcută, care împiedică jocul.

**GRAFICĂ** ..... Mulțumitor  
Grafică clară dară 3D este depășită tehnic.

**SUNET** ..... Foarte bine  
Soundtrack Star Wars în remis industrial.

**CONTROL** ..... Mulțumitor  
Tehnică 3D creează confuzie.

**MULTIPLAYER** ..... Mulțumitor  
Fără story, jocul nu ar avea nici 1/2 din punctaj.

**NECESAR**  
Pentium 233  
64 MB RAM  
12xCD-ROM  
HDD: 454 MB

**RECOMANDAT**  
Pentium II-333  
128 MB RAM  
24xCD-ROM  
HDD: 540 MB

**GRAFICĂ**  
X Software  
X 3Dfx/Glide  
✓ Direct 3D  
X Open GL

**SUNET**  
X EAX (5.1Level)  
X Aureal 3D  
X Dolby Surround

**MULTIPLAYER**  
Număr maxim de jucători  
Single-PC 1 Rețea 4 Internet 4  
Număr de jucători/CD ..... 2  
CD-uri/Pachet ..... 2

**CONTROL**  
Force-Feedback ..... X

**67%**  
**SATISFAȚIE**

# Înghite praful!

Vedem din nou ce greoi trebuie să fie un simulator de motocros.

## FACTS

■ PRODUCĂTOR The Dawn ■ PREȚ cca. DM 90,- ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără restricții de vârstă

## PE SCURT

- 14 piste
- Trei clase de motociclete
- Șapte adversari
- Un set de grafică
- Feeling de conducere zero



**MULT PREA ÎNVECHIT** Arborii compuși din suprafețe și cadrele spălăcite au fost standarde în urmă cu trei ani. Puținele detalii nu sunt deloc satisfăcătoare.

**Simulatoarele de motocros necesită mai mult decât alte jocuri de curse un anume feeling de conducere. La urma urmei, instabilul vehicul cu două roți trebuie să fie controlabil chiar și pe cele mai nepotrivite soluri.**

Și tocmai în acest punct eșuează complet *Silkolene Honda Supercross GP*. Oricum ar fi soluțiu, Hondede derapează la orice curbă, fie ea cât de mică, salturile nu conving din punct de vedere vizual și nici măcar viteza nu se poate aprecia cu exactitate. N-ar fi atât de tragic, dacă de pe urma lor ar suferi și adversarii controlați de computer, dar aceștia își continuă drumul ca pe șine, prin

nămol și praf. Reușesc chiar să ia pe linia ideală curbe complet impredictibile și la viteză maximă. Jucătorul are de regulă mai puțin noroc, datorită controlului prea sensibil: un contact cu limita invizibilă a pistei duce instantaneu la carambol. Nici restul tehnicii nu stârnește valuri de entuziasm la acest joc. Grafica rapidă oferă umbre și efecte meteorologice schimbătoare, dar cu toate acestea pare aridă și lipsită de viață. Ne dezamăgesc și graficele de meniu. Realizarea lor chinuită nu prea invită la descoperirea mulțimii de opțiuni.

Harald Wagner  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

**Adversarii controlați de calculator trec lin prin noroi și praf, dar motocicletă proprie se comportă ca o pereche de schiuri vechi.**

## PUNCTAJ

## Silkolene Honda Supercross GP

**ÎN COMPARAȚIE**  
Alternativele prezentate pe scurt

- **Motocross Madness**  
Mulțumită feelingului grandios la conducere, se menține pe poziția I.
- **Edgar Tormentors**  
Un simulator pretențios, fără curse de amuzament
- **Moto Racer 2**  
Un amestec de curse stradale și motocros ușor de jucat.
- **Silkolene Honda**  
Controlul și feeling-ul de conducere confirmă la moarte jocul cu nume de nerostit.
- **Subversivul Moto-X**  
Unul dintre cele mai nereușite jocuri pe care le-am testat vreodată. Integral nereușit.

**GRAFICĂ** ..... Mulțumitor  
Destul de rapid însă inestetic.

**SUNET** ..... Bine  
Sound realist, fără muzică.

**CONTROL** ..... Deficitar  
Fără drive-feeling chiar cu Force Feedback.

**MULTIPLAYER** ..... Mulțumitor  
Cu split-screen se poate juca fără rețea.

**42%**  
**SATISFAȚIE**

**NECESAR**  
Pentium 266  
16 MB RAM  
4xCD-ROM  
HDD: 80 MB

**RECOMANDAT**  
Pentium III/333  
32 MB RAM  
8xCD-ROM  
HDD: 500 MB

**GRAFICĂ**  
X Software  
✓ 3Dfx/Glide  
✓ Direct 3D  
X Open GL

**SUNET**  
X EAX (SBLivel)  
X Aureal 3D  
X Dolby Surround

**MULTIPLAYER**  
Număr maxim de jucători  
Single-PC 2 Rețea 6 Internet -

Număr de jucători/CD ..... 2  
CD-uri/Pachet ..... 1

**CONTROL**  
Force-Feedback ..... ✓

## QUICK TEST

### Renegade Racers

■ GEN Curse ■ PRODUCĂTOR Promethean  
■ DISTRIBUȚIE Virgin ■ Fără restricții de vârstă



**REPEDE CA VÂNTUL** Cu rachetele din dotare atingeți viteze nevisate.

În acest joc o goniți ca *Renegade Racer* cu vehicule pe pernă de aer, de-a lungul unor circuite înguste, colectați power-ups-uri și îndepliniți diferite misiuni, pentru a primi coroana câștigătorului. Cele opt variante de curse în 48 de trasee nici nu lasă șansa apariției plictisiei. Pentru a elimina concurența, trebuie de exemplu să adunați cu vehiculul dvs. oameni de zăpadă și baloane sau să parcurgeți trasee de slalom. *Renegade Racer* e un joc de curse variat și simplu, ideal pentru maniacii vitezei, pe durata pauzei de masă. (sg)

## SATISFAȚIE

**68%**

### Tread Marks

■ GEN 3D-Action ■ PRODUCĂTOR Longbow  
■ DISTRIBUȚIE Î.N. ■ Restricții necunoscute



**ADMIRABIL** Efectele grafice a lui Tread Mark nu sunt din cele mai rele.

Ideea de joc e plină de chestiuni trăznite. Se fac curse cu blindate de 50 de metri, iar adversarii se doboară cu bombe atomice. În al doilea mod de joc se renunță la cursă, rămânând un joc de acțiune în 3D. Dacă ați și vedea ceva, ați putea goni peste câmpii, v-ați putea ascunde în adâncituri și doborâți adversarii, bineînțeles, numai dacă ați zări ceva. Vederea este considerabil redusă de efectele de ceață, la o cătare s-a renunțat complet, iar denivelările solului fac țintirea o chestiune de noroc. Distrugerea este inevitabilă.

Chiar dacă vezi lansarea obuzelor cu vehicule atât de leneșe, e imposibil să reacționezi. (hw)

## SATISFAȚIE

**53%**



# Oameni, fiare, mutanți

Action-Shooter-ul de la Interplays se joacă cu manipularea genetică.

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Computer Artworks ■ DISTRIBUȚIE Interplay ■ PREȚ cca. DM 80,- ■ TERMEN DE APARIȚIE Aprilie 2000 ■ Interzis sub 16 ani.

## PE SCURT

- Patru vânători de gene
- Sute de posibilități de mutație
- 12 nivele
- Trei grade de dificultate



**CIORBĂ DE INSECTE** Scena ar putea fi dintr-un film ca Starship Troopers: adversarii insectolizi sunt aproape întotdeauna într-o majoritate zdrobitoare.

**În lumea reală, cercetarea genetică e un subiect controversat. Neluând faptul în seamă, producătorii lui Evolva manipulează virtual moștenirea genetică de nu mai știu de ei și fac din temă un hit de acțiune.**

**În Evolva, eroii pot fi manipulați genetic, obținând într-o clipă o trupă de mașini individuale de luptă.**

**H**aosul izbucnește pe o planetă îndepărtată: un parazit extraterestru s-a cuibărit sub pământ și cauzează mutații groaznice. Pentru a scăpa de el, se constituie o trupă formată din patru vânători de gene. Veți prelua conducerea comandoului de intervenție, dirijând un personaj dintre ei prin douăsprezece lumi de joc. Pentru ca misiunea

dvs. să nu devină o simplă plimbare, parazitul vă trimite în întâmpinare numeroase creaturi monstruoase, care ar putea foarte bine să fie luate dintr-un film ca Starship Troopers. Cel mai greu lucru este că la început nu aveți la dispoziție nici un fel de arme. Din fericire, luptătorii dvs. sunt binecuvântați cu o interesantă proprietate: dacă ați distrus un adversar, puteți să-i preluați structura genetică și să-i copiați câteva aptitudini. Să zicem că personajul dvs. a omorât o mulțime de creaturi zburătoare - vă vor putea crește aripi, bucățică după bucățică. Pe lângă obișnuitele



**OPINII**

**În ciuda originalității sale, trupa de mutanți ai lui Interplay își dă duhul după scurt timp.**

Andreas Sauerland

Cu toată scârba instinctivă pe care o am față de orice are mai mult de patru picioare, opera insectoidă m-a fascinat la început. După o perioadă însă, mi-a scăzut entuziasmul. Oricât ar fi de originală ideea cu trupa de luptă mutantă, misiunile se desfășoară prea uniform pentru a prezenta un interes de lungă durată. Același lucru este valabil și cu grafica: la prima vedere, ambientul îți ia respirația, dar cel mai târziu după cel de-al treilea nivel constatam că de puțină variație există în țara genelor. Așa că jocul rămâne doar un shooter solid, ceva mai altfel, o gustare împănată cu pulpe de păianjen mutant, destul de distractivă.

standarde de genul "omorâți orice adversar", mai aveți unele misiuni în care va trebui să apărați niște animale nevinovate de atacurile mutanților. Peisajele suprarealiste prin care vă mișcați ne amintesc pe alocuri de picturile lui Dalí. Dar nici cu dușmanii teribili de inteligenți nu mi-e rușine: trebuie să fii foarte tare pe poziție pentru a nu da în insectofobie în clipa în care veți vedea o armată de păianjeni uriași sau o hoardă de gândaci de bucătărie în format XXL.

Andreas Sauerland  
t.a. Corneliu Dan



**JOCUL DE-A DUMNEZEU** Trupele dvs. pot fi mutate în acest meniu. Veți crea aici în câteva secunde noi posibilități de luptă.

## PUNTAJ

Evolva

**În comparație**

Alternativele prezentate pe scurt.

**Shadowman**

Action adventure-ul plin de atmosferă a surprins pe toată lumea.

**Maseiah**

Starul acestui shooter SF este ingerul Bob.

**Heretic 2**

Mistic, de atmosferă și cu neputință de subestimată.

**Evolva**

Idee originală, grafică extraordinară. Totuși, Evolva suferă de o monotonie parcă inevitabilă.

**V2000**

Vânătoarea unui virus extraterestru pare învechită.

**GRAFICĂ** ..... Foarte bine

Tolle Landschaften und Animationen.

**SUNET** ..... Mulțumitor

Keine Sprachausgabe; netter Industrial-Sound.

**CONTROL** ..... Bine

Leicht zu beherrschen und frei konfigurierbar.

**MULTIPLAYER** ..... Mulțumitor

Kurzzeitig witzig, aber insgesamt zu monoton.

**74%**  
**SATISFAȚIE**

**NECESAR**

Pentium 232

32 MB RAM

8xCD-ROM

HDD: 450 MB

**GRAFICĂ**

✗ Software

✓ 3Dfx/Glide

✓ Direct 3D

✗ Open GL

**RECOMANDAT**

Pentium III 500

128 MB RAM

16xCD-ROM

HDD: 500 MB

**SUNET**

✓ EAX (SBLive!)

✓ Aureal 3D

✗ Dolby Surround

**MULTIPLAYER**

Număr maxim de jucători

Single-PC 1

Rețea 8

Internet 8

Jucători/CD ..... 1

CDuri/Pachet ..... 1

**CONTROL**

Force-Feedback ..... ✗

# Will Smith play this?

Prelucrarea unui film de 100 milioane dolari nu garantează succesul unui joc.

**FACTS**

■ PRODUCĂTOR Southpeak Interactive ■ DISTRIBUȚIE Ubi Soft ■ PREȚ cca. DM 80,- ■ TERMEN DE APARIȚIE Martie 2000 ■ Limitări de vârstă necunoscute

**PE SCURT**

- Două personaje principale
- Arme nenumărate, care nu țintesc deloc
- Inamici nenumărați, care nu țintesc deloc
- Animații efeminate ale eroilor
- Grade de dificultate ale acțiunii și aventurii setabile individual



**NEPOTRIVIRE** Fundalul se distinge prin detalii, la fel ca texturile personajelor. Însă numărul de poligoane este extrem de mic.



**În loc să mizeze pe șarm și umor, aventura se bazează pe forță și orgii de click-uri prostești.**

Harald Wagner

Will Smith și Kevin Kline s-ar fi bucurat foarte puțin de acest joc. Acolo unde actorii principali au rezolvat problemele cu candoa-re și șarm, aventura de la Southpeak pune accentul pe putere și pe adevărate orgii de tras aiurea. Engine-ul este total nepotrivit, deoarece scenele des schimbătoare și cursorul tremurător fac din părțile de acțiune un joc al hazardului. Dar Wild Wild West nu este total compromis. Rezolvarea enigmelor este foarte amuzantă. Pe lângă acestea, jocul oferă o distracție de durată tuturor celor care nu țin să se folosească de gândirea logică.

**Ce poate fi mai rău decât ecranizarea unei cărți? Jocul făcut după un film! Nici în această lună nu vom scăpa de părerile preconcepute.**

**Pentru rezolvarea misterelor nu este nevoie de o gândire logică. Oricum, aventura este mai plictisitoare decât acțiunea.**

**L**a fel ca în filmul cu același nume, în Wild Wild West totul se-nvârte în jurul unei amenințări de asasinat a președintelui Grant. De îndată ce a aflat de amenințare, acesta îi convoacă pe șerifii Gordon și West, care trebuie să descopere cine se află în spatele amenințării și să ia măsurile potrivite. Treaba nu este tocmai grea. Jocul e construit liniar și-l silește pe jucător să urmeze acțiunea sau să moară

doborât de ploaia de gloanțe a numeroșilor adversari. Wild Wild West constă în principal din focuri de armă, în fața cărora Gordon și West apar ca niște ținte vii, care trebuie să încarce armele la nesfârșit. Cu toate că adversarii nimeresc doar arareori, ei au muniție nelimitată. Grafica este realizată din figuri 3D care plutesc peste fundalurile pictate de mână, îngreunând astfel țintitul. În comparație cu enigmaticele, partea de acțiune este totuși interesantă: rezolvarea enigmelor nu presupune o gândire logică. Astfel, misiunea lui West este de a repara un tirbușon - faptă realizată cu ajutorul unui vătrau, al

unei piele de armă și al unei păsări de plastic.

Harald Wagner  
t.a. Corneliu Dan



**SPORTIV AL GÂNDIRII** Personajul Artemus Gordon se lipsește de orice fel de focuri de armă.



**ÎMPRĂȘTIAT** Când mouse-ul se odihnește, crucea se micșorează. Dar focurile se împrăștie totuși pe jumătate din ecran.

**PUNCTAJ**

**ÎN COMPARAȚIE**  
Alternativele prezentate pe scurt.

- **Tomb Raider 4**  
Optim: antrenează atât gândirea, cât și degetele.
- **Star Trek: Der Aufstieg**  
Acțiune necoaptă, enigme plate, dar o bună prezentare.
- **Alone in the Dark 3**  
În ciuda vârstei sale înaintate, rămâne totuși cel mai bun wildwest adventure.
- **Wild Wild West**  
Fără atmosferă, trasul constant pe lângă țintă, enigme prostești - nu așa ar trebui să arate ecranizările.
- **Ed Hunter**  
Și mai puțin interactiv, însă partea de acțiune este la fel de proastă.

**GRAFICĂ** ..... Mulțumitor  
Perspective ale camerei în schimbare continuă

**SUNET** ..... Mulțumitor  
Muzică folositoare și prea puține efecte.

**CONTROL** ..... Deficitar  
Nu este posibilă nici măcar țintirea exactă.

**MULTIPLAYER** ..... Imposibil de apreciat  
Nu există mod multiplayer.

**52%**  
SATISFACTIE

**Wild Wild West**

**NECESAR**  
Pentium 266  
64 MB RAM  
8xCD-ROM  
HDD: 63 MB

**RECOMANDAT**  
Pentium II 350  
64 MB RAM  
8xCD-ROM  
HDD: 385 MB

**GRAFICĂ**  
X Software  
X 3Dfx/Glide  
✓ Direct 3D  
X Open GL

**SUNET**  
X EAX (SBLivel)  
X Aureal 3D  
X Dolby Surround

**MULTIPLAYER**  
Număr maxim de jucători  
Single-PC - Rețea - Internet -

Număr de jucători/CD ..... 1  
CDuri/Pachet ..... 1

**CONTROL**  
Force-Feedback ..... X

# Duelul elicopterelor

Ca jucător, pilotați ultimul tip de aparat de război din Est sau Vest

### FACTS

■ PRODUCĂTOR Razor Works ■ PREȚ cca. DM 100 ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Restricții necunoscute

### PE SCURT

- Trei campanii
- Trei domenii de intervenție
- Compatibil cu premergătorul Apache Havoc
- Până la patru piloți pe misiune
- Peste 100 unități



**CAMUFLAJUL ESTE TOTUL** Un Comanche poate fi văzut foarte greu pe radar, din cauza liniei sale foarte înguste. Trapa de muniție deschisă afectează drastic camuflajul.

**Veți zbura în jurul globului cu un Comanche american sau cu un Havoc rusesc, pentru a interveni în cele mai fierbinți zone de conflict.**

În *Enemy Engaged* va trebui să stingeți în același timp trei conflicte la scară națională. Taiwanul, Libanul și Yemenul sunt teatru de război, în care puterile armate se năpustesc una asupra alteia. Ca pilot al fracțiunii roșii, veți pilota un KA-52 Hokum, iar membrii armatei albastre vor zbura pe ultramodernul RAH-66 Comanche. Misiunile nu vă sunt comandate și dirijate de sus. Campania o veți urmări mai mult pe monitorul tactic și din numeroasele

misiuni o veți alege pe cea favorită. O dată urcat în cockpit, dezamăgirea e instantanee, din cauza graficii care nu mai este de actualitate. În comparație cu *Gunship!*, peisajele par mai degrabă șterse și plictisitoare, dar ca pilotaj nu este nimic de comentat. Comportamentul de zbor poate fi setat de la "simplu" până la "realist", dar, oricum, *Enemy Engaged* se situează și la acest capitol în urma lui *Gunship!* Partea tare a jocului e constituită de câmpurile de luptă uriașe, pe care se desfășoară un război simulat, fie că jucătorul i se alătură, fie că nu.

Sascha Gliss  
t.a. Corneliu Dan

Simulație de elicoptere realistă, cu bătălii epice și grafică învechită.

## PUNCTAJ

### ÎN COMPARAȚIE

Alternativele prezentate pe scurt

**Gunship!**  
Are clasă: cea mai bună simulație de elicoptere a momentului.

**Comanche 3 Gold**  
Zboruri de-aie lui Novatovic, pline de acțiune și îmbrăcate într-o haină de voxeli ușor prăfuită.

**Enemy Engaged**  
Campaniile susținute fac din titlul cu o grafică mediocră o alternativă interesantă pentru piloții care insistă.

**Team Alligator**  
Simulație de elicoptere nespectaculoasă, cu un actor principal rus.

**Apache Havoc**  
Predecesorul este 100% compatibil cu *Enemy Engaged*.

### GRAFICĂ

Mulțumitor

Un look care nu mai e de actualitate.

### SUNET

Mulțumitor

Transmisii radio enervante în cockpit.

### CONTROL

Bine

Fără probleme, cu joystick și tastatură.

### MULTIPLAYER

Imposibil de apreciat

Nu există în versiunea noastră de test.

**72%**

### SATISFACTIE

## Enemy Engaged

### NECESAR

Pentium 233  
32 MB RAM  
4x CD-ROM  
HDD: 265 MB

### GRAFICĂ

Software  
3Dfx/Glide  
Direct 3D  
Open GL

### MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători  
Single-PC | Rețea | Internet  
Număr de jucători/CD ..... 1  
CD-uri/Pachet ..... 1

### CONTROL

Force-Feedback ..... X

### QUICK TEST

## Soldier of Fortune

■ GEN 3D-Action ■ PRODUCĂTOR Raven Software  
■ DISTRIBUȚIE Activision ■ Interzis sub 18 ani



**LOVIT** *Soldier of Fortune* convinge doar cu aspectul grafic.

În *Soldier of Fortune* veți participa ca membru al unei echipe antitero la un număr de 25 misiuni, în diferite părți ale Pământului. Jocul a declanșat încă de la început aprige discuții datorită scenelor de agresivitate, iar sentimentul cu care rămâi după joc este destul de neplăcut, căci nici privitor la calitatea jocului *Soldier of Fortune* nu atinge nici pe departe standardele înalte cu care ne-a obișnuit *Activision*. În ciuda celor 12 tipuri de arme și a sistemului de ținte diferențiate de zone, măcelărirea teroriștilor devine după o vreme cam monotonă și searbădă. (as)

### SATISFACTIE

**69%**

## WarCraft 2 – Battle.net-Edition

■ GEN RTS ■ PRODUCĂTOR Blizzard  
■ DISTRIBUȚIE Havas Interactive ■ Interzis sub 16 ani



**ANTICIPAT** Grafica și profunzimea jocului au devenit între timp depășite.

*WarCraft 2* care a apărut în 1996 are astăzi peste 2,5 milioane de exemplare vândute, fiind unul dintre cele mai de succes RTS-uri ale tuturor timpurilor. În ediția specială recent apărută a sa găsiți despre războiul dintre oameni și orkși, pe lângă versiunea finală originală, se mai găsește și un expansion-set *Beyond the Dark Portal* și accesul pe Battle.net pentru partidele multiplayer de pe serverul propriu al lui Blizzard. În ciuda celor peste 100 hărți de joc în rețea și a câtorva îmbunătățiri de detaliu, *WarCraft 2* face în zilele de azi o impresie mult prea prăfuită pentru a se putea măsura cu *Age of Empires* sau cu *StarCraft*. (as)

### SATISFACTIE

**72%**

# Zarurile au fost aruncate

Jocurile Star Trek sunt o poveste fără sfârșit. Dar iată că apare un producător care pune accent și pe calitate, nu numai pe nume

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Activision Studios ■ DISTRIBUȚIE Activision ■ PREȚ cca. 90,- DM ■ TERMEN DE APARIȚIE Aprilie 2000 ■ Interzis sub 12 ani

## PE SCURT

- 20 misiuni
- O campanie
- Patru rase
- Peste 30 nave spațiale
- Trei resurse
- Peste 60 secvențe video
- Comentarii sincron originali

**Strategie în timp real în spațiu. De la overkill-ul 3D al lui Sierra Homeworld, aceste caracterizări le-au dat serioase bătaii de cap jucătorilor pasionați. Unul dintre primele jocuri Star Trek de calitate ne demonstrează cât de bine ne putem lipsi de cea de-a treia dimensiune.**

Universul. Depărtări fără sfârșit. Mult spațiu pentru confruntări de preluare a puterii și bătălii fulminante între nave spațiale. Toate acestea se regăsesc și în *Star Trek: Armada*, unul dintre jocurile RTS ancorate în The Next Century. Veți găsi aici klingonieni ahtiați după putere, care se ridică deseori împotriva propriului impe-

riu, vizite dubioase din viitor, o ofensivă a borgilor, romulani nesiguri și multe altele.

Acțiunea jocului care unește misiunile individuale este atât de cuprinzătoare, încât Paramount Pictures ar putea umple cu ea o mulțime de episoade ale serialului TV. La *Star Trek: Armada*, materialul a ajuns pentru 20 misiuni. La început, este controlată istoria diverselor nave spațiale și avanposturi ale Federației și veți fi introdus în acțiune.

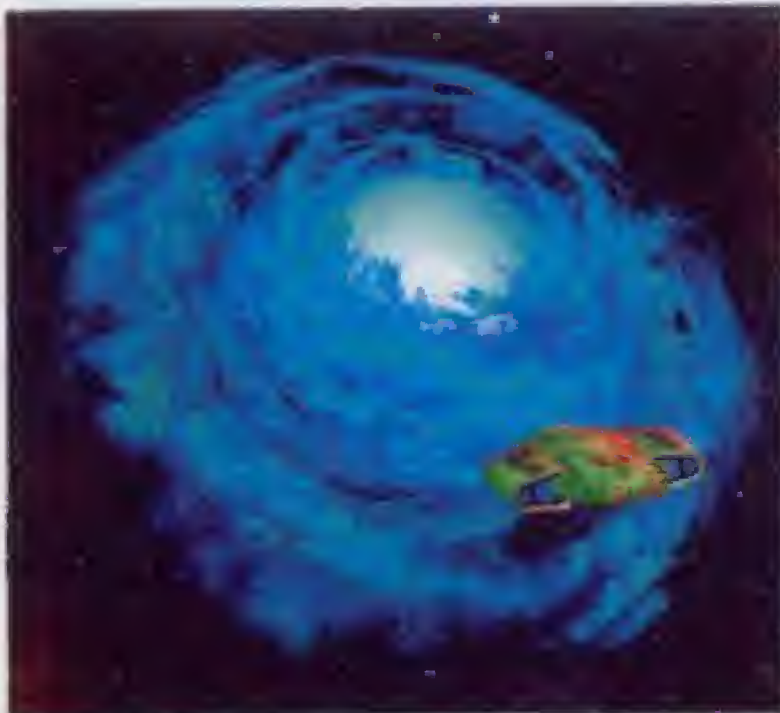
Borgii plănuiesc un atac distrugător asupra Federației, făcând deja praf și pulbere câteva sectoare. Doar unindu-vă cu alte rase inamice mai există șansa de a le respinge atacurile.

Dar klingonienii sunt ocupați cu alte treburi: unul dintre rătăciți vrea iarăși să se instaleze printr-un puci la conducerea Imperiului. În misiunile 6-10 veți fi ocupat cu înlăturarea uzurpatorului și restabilirea unității Imperiului Klingon. În misiunile următoare preluați controlul asupra romulanilor, care tocmai cercetează o armă extrem de importantă. În ultimele cinci misiuni vă veți afla, în sfârșit, de partea borgilor, fapt ce anunță o serie de surprize.

Normal că la *Star Trek: Armada* este vorba în primul rând de un joc de strategie, iar story-ul trece pe planul secundar. Misiunile se desfășoară în spațiul cosmic, și totuși veți juca pe un singur nivel.

## ■ PERICULOS DE FRUMOS

În fața navelor mai mari ale Federației, cube-urile estetice ale borgilor sunt aproape fără apărare.



**SCURTĂTURI** Găurile de vierme pot ușura enorm misiunile singe.

S-a renunțat la luptele tridimensionale, care în *Homeworld* al lui Sierra, de exemplu, au adus o mulțime de jucători în pragul disperării. Un joc tipic se derulează cam în felul următor: la început se constituie, cu ajutorul unei nave de construcții existente din start, o stație spațială și se angajează la bordul ei mii de membri ai echipajului și câteva sute de ofițeri. În final, va trebui să vă îngrijiți de materialul de construcții care poate fi obținut din lunile mai apropiate. Pentru aceasta, aveți nevoie de o fabrică de dilithiu, care să fie construită cât mai aproape de lună. Obținerea materiei prime se desfășoară automat din acest moment. De îndată ce ați asigurat aprovizionarea de bază, există nenumărate ocazii să vă goliți magaziiile: puteți construi, în funcție de rasa de partea căreia sunteți, până la douăsprezece clădiri și douăzeci de tipuri de nave spațiale. Pentru a nu fi ispitiți să umpleți sectoarele cu flote uriașe de nave spațiale, Activision a inventat un sistem simplu de limitare. Fiecare navă și clădire spațială utilizează dilithiu și în plus trebuie să aibă și un echipaj la bord. Mai ales ofițerii limitează numărul clădirilor, deoarece fiecare dintre ei trebuie să aibă un



**PARTEA ÎNTUNECATĂ** Ultimele cinci misiuni le veți juca de partea borgilor, lucru extrem de greu, asta și din cauza culorilor.



**DUMNEZEIESC** Autodistrugerea propriilor nave este atât de frumoasă, că veți dori să o savurați la sfârșitul fiecărei misiuni. Oricum, la fiecare misiune nouă va trebui să vă reconstruiți flota.

**În ultimele cinci misiuni vă aflați de partea borgilor, fapt ce vă rezervă anumite surprize.**

apartament propriu pe stație, iar aceasta din urmă are la rândul o capacitate limitată de construcție.

În concluzie, veți fi nevoiți să patrulați, să ridicați ceața de război și să atacați navele dușmane din sector cu niște flotile de nave. Navele dușmane vor fi atacate imediat de cele proprii, fapt ce contrazice grav principiul de bază al seriei TV Star Trek, care vedea în luptă doar o "ultima ratio". Nu există tratative și nici posibilitatea unei retrageri, jucătorul are controlul doar asupra

armelor speciale (mine gravitaționale, raze asimilante etc.). Cea mai pașnică metodă de a învinge un adversar este cea mai interesantă și în același timp cea mai grea: de îndată ce scuturile protectoare ale navelor inamice și-au dat duhul, puteți teleporta echipajul propriu la bord. Nu veți observa nimic din lupta ce se va da acolo, dar la un moment dat una dintre părți va fi cu o navă și un echipaj în minus. Din păcate, navele proprii nu încetează automat focul asupra navei în care se desfășoară lupta,



**ACTION!** Numeroasele secvențe video sunt create pe un computer grafic, și totuși par la fel de reale ca și cele de la televizor. Vocile originale creează și ele atmosferă.



**MUNGA ÎN ECHIPĂ** Managementul grupei funcționează simplu și efektiv, ca la jocurile de clasa și greutatea unui Starcraft.

asa că s-ar putea să vă treziți cu sute de membri omorâți.

În spațiu nu există peisaje. Logic. Totuși, programatorii au reușit într-o anumită măsură să creeze misiuni diversificate. Câmpurile de meteoriți, găurile de vierme și diferitele cețuri sunt realizate cam uniform grafic, dar conectează foarte interesant sectoarele spațiale între ele. Mai ales ultimele din acestea pot fi folosite tactic: cețurile verzi accelerează reparațiile navelor, cele albastre, din contra, dezactivează circuitele electronice. Vă puteți folosi de ele în misiunile în care nu aveți o bază construită sau în care va trebui să aduceți o navă nevătămată de-a lungul unui sector. Dar acestea practic epuizează toate proprietățile pe care le are *Star Trek: Armada*. În comparație cu alte jocuri RTS asemănătoare, bazele sunt cam mici și peisajele mai seci, însă misiunile sunt mai grele. Controlul respectă standardele tipice

**Navele inamice vor fi atacate imediat de cele proprii, fapt ce contravine principiilor de bază ale Star Trek.**

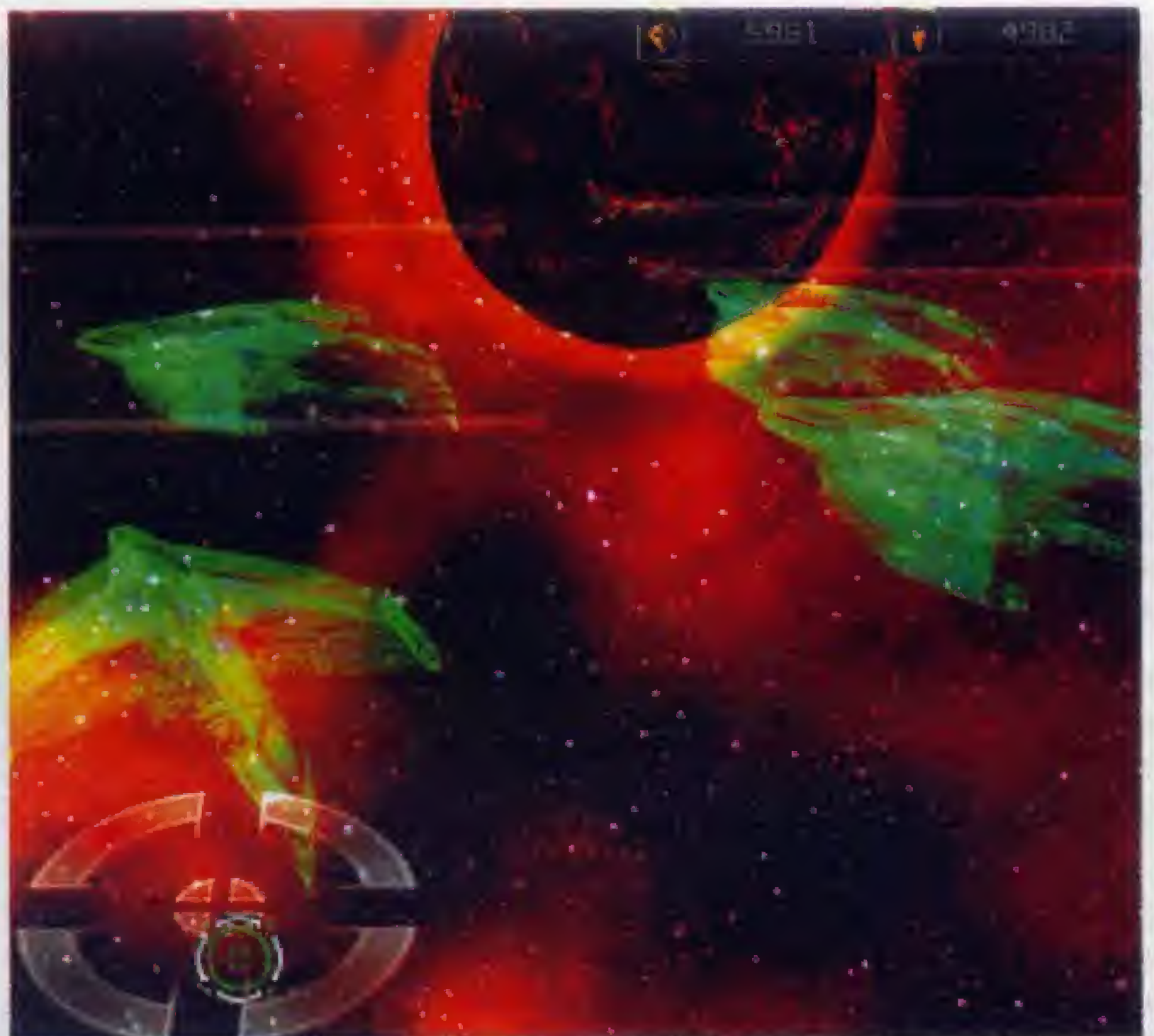


OPINII

**Nu trebuie să fii un fanatic al lui Star Trek pentru a fi fascinat de Armada.**

Petra Maueröder

*Armada* îți dă imediat sentimentul succesului: antrenează lumi întregi, flote de nave spațiale zboară cu abilitate prin câmpurile de meteoriți și borgii sunt puși pe fugă. Controlul îți intră imediat în sânge. Grafica, animațiile și exploziile nu te lasă chiar mască, așa cum era cazul lui *Homeworld*, dar cei care au trecut prin *Force Commander*-ul lui LucasArts sunt mai mult decât recunoscători pentru navele Enterprise modelate solid. Chiar dacă gradul de dificultate este atractiv (atacurile borgilor pot fi respinse doar după mai multe încercări), *Armada* rămâne un joc ușor de digerat. Ceva mai multă profunzime și diversitate à la *Master of Orion 2* (deci construcția de colonii, colonizarea planetelor etc.) ar fi fost de dorit, căci mobilul achiziționării jocului nu este asigurat doar de lumea Star Trek, minunat pusă în scenă, și de elegantele secvențe video.



**CAMUFLAJ** Navele romulanilor sunt prevăzute cu un sistem de camuflaj. Va trebui să descoperiți singuri cum vă veți folosi de această proprietate.

genului, iar grafica nu se deosebește prea mult de cea a concurenței. Singura și cea mai mare deosebire față de celelalte titluri RTS și mai ales față de celelalte titluri Star Trek este atmosfera autentică ce învăluie jocul. Numeroasele secvențe video care creează atmosferă înaintea,

în timpul, și după misiuni îl pun întotdeauna pe jucător în centrul acțiunii, narând încă un episod din universul Star Trek.

Harald Wagner  
t.a. Corneliu Dan



OPINII

**Nu numai secvențele video de înaltă calitate fac din Star Trek: Armada o obligație pentru cumpărători.**

Harald Wagner

Se pare că Paramount și-a găsit în sfârșit în Activision partenerul care poate să

epuizeze potențialul seriei Star Trek. Cu toate că *Star Trek: Armada* este "numai" un joc de strategie în timp real, misiunile pline de neprevăzut și gradul de dificultate destul de ridicat fac jocul interesant și pentru cei care cunosc deja și celelalte titluri ale seriei. Înainte de toate, este un exemplu de design reușit, grație secvențelor video de calitate: story-ul se desfășoară foarte atractiv și introduce jucătorul direct în mijlocul acțiunii.

**PUNCTAJ**

**Star Trek: Armada**

<p><b>ÎN COMPARAȚIE</b> Alternative prezentate pe scurt</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Starcraft</b> Rămâne încă o referință: AI, balans și design al misiunilor în top quality.</li> <li><b>Homeworld</b> Extrem de complex și de greu, dar o experiență veritabilă.</li> <li><b>Star Trek: Armada</b> O obligație pentru fanii Star Trek, pentru ceilalți jucători un joc interesant, cu prea puține misiuni.</li> <li><b>Thunder</b> Sistem de joc bun, misiuni interesante. Nu a lipsit foarte mult să intre în top.</li> <li><b>Force Commander</b> Grafică 3D nereușită, totuși o întâlnire capricioasă cu Star Wars.</li> </ul>	<p><b>GRAFICĂ</b> ..... Mulțumitor Imposibil de jucat cu zoom-ul la maxim, dar frumos</p> <p><b>SUNET</b> ..... Bine Sunete autentice, sincronizare brillantă</p> <p><b>CONTROL</b> ..... Bine Câteva elemente confortabile suplimentare</p> <p><b>MULTIPLAYER</b> ..... Mulțumitor Din păcate, doar modulele vechi de joc sunt prezente</p>	<p><b>NECESAR</b> Pentium 233 32 MB RAM 4xCD-ROM HDD: 630 MB</p> <p><b>RECOMANDAT</b> Pentium III/400 64 MB RAM 8xCD-ROM HDD: 630 MB</p>
	<p><b>GRAFICĂ</b> ✓ Software × 3Dfx/Glide ✓ Direct 3D × Open GL</p> <p><b>SUNET</b> × EAX (SBLivel) × Aureal 3D × Dolby Surround</p>	
	<p><b>MULTIPLAYER</b> Număr maxim de jucători Single PC 1 Rețea 8 Internet 8</p> <p>Număr jucători/CD ..... 8 CD-uri/pachet ..... 1</p>	
	<p><b>CONTROL</b> Force-Feedback ..... X</p>	

**80%**  
SATISFAȚIE

# Un dinte găunos

Linștea dinaintea lui Diablo 2 este exploatată de titluri fără substanță

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Computerhouse ■ PREȚ cca. DM 70,- ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Interzis sub 12 ani

## PE SCURT

- Patru clase de personaje
- Șapte nivele
- Cinci formule magice
- 12 genuri
- O mie de feluri de a muri



**CHICI CINE SUNT?** A doua grămadă de pixeli de lângă explozie este piticul nostru. Calitatea sa inconfundabilă: un mers clătinat, ca și cum s-ar îndrepta în papuci spre toaletă.

**Satanica, încă o clonă de Diablo, de mâna a doua, reușește performanța de a fi atât de penibil, încât mai că începe să ne distreze.**

În țara fără de nume domnește haosul, de când un demon își bolborosește vrăjile. Frații se bat cu frații, surorile își strică reciproc ghearele, în timp ce mici asmodei dansează în fața ușii de la intrare. Deși scena e evident comică, iar eroii se simt bine în asemenea condiții, unul din aceștia - pitic, luptător, barbar sau vrăjitor - pornește să înfrângă răul. Iată o prezentare pe scurt: veți controla figura dintr-o perspectivă înclinată,

prin păduri, cavouri și peșteri de lavă, faceți câte un clic pe trolci sau reptile, pentru a ataca fizic sau prin magie, și mai rezolvați cite o ghicitoare pentru naivi. Valorile de caracter se modifică automat. În dialoguri se mai strecoară câte o notă de umor macabru, în rest stereotipurile se succed unul după altul. Tehnica are un aer de muzeu: dacă părăsiți o imagine, se încarcă alta nouă, iar animațiile vin parcă dintr-un teatru de păpuși.

Daniel Ch. Kreiss  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

**Cunoașteți bancul cu personajele macho: eroii sunt proști și fac tot timpul același lucru.**

## PUNCTAJ

### ÎN COMPARAȚIE

Alternative prezentate pe scurt

#### Darkstone

Colorat și cam kitsch, dar mai divers decât Diablo, grație misterelor inspirate.

#### Nox

Punctează față de Diablo, mulțumită tehnicii mai moderne a magiei.

#### Revenant

Are tenta jocurilor de bătaie, mulțumită diferitelor combinații de lovituri.

#### Diablo

Acest clasic încărunțit deja.

#### Satanica

Joacă clar într-o liqă inferioară față de rest. Grafica este slabă, iar manevrabilitatea de asemenea.

### GRAFICĂ

Acceptabil

Oricum, dar nu plăcută.

### SUNET

Acceptabil

Zoomote neinspirate, se vorbește rar.

### CONTROL

Mulțumitor

Simplu, datorită puținelor posibilități de acțiune.

### MULTIPLAYER

Mulțumitor

Contra și împreună, foarte scurt.

**46%**

SATISFACTIE

## Satanica

### NECESAR

Pentium 120

32 MB RAM

4xCD-ROM

HD: 250 MB

### GRAFICA

✓ Software

✗ 3Dix/Glide

✗ Direct 3D

✗ Open GL

### MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători

Single-PC 1 Rețea 4 Internet 4

Jucători/CD ..... 4

CDuri/Pachet ..... 1

### CONTROL

Force-Feedback ..... ✗

### RECOMANDAT

Pentium 200

32 MB RAM

4xCD-ROM

HD: 250 MB

### SUNET

✗ EAX (SBLivel)

✗ Aureal 3D

✗ Dolby Surround

## QUICK TEST

### Risiko 2

■ GEN TBS ■ PRODUCĂTOR MicroProse

■ DISTRIBUȚIE Hasbro ■ Interzis sub 6 ani



**PRIM-PLAN** Controlul figurilor este mult mai rapid și mai ordonat.

A doua adaptare a renumitului joc de societate al Hasbro Risiko se ține, din fericire, mai aproape de model decât versiunea anterioară. La fiecare rundă, trebuie să staționați trupe în cele 42 de țări și să le instalați în țările învecinate, ocupate de maximum opt adversari. Pe lângă modul clasic, există și un mod numit Risiko simultan, în care toate părțile atacă concomitent. Acesta poate duce la situații în care se pot ataca cu armate mari țări lipsite de apărare, dar trebuie să vă gândiți mai strategic. Din păcate, și de această dată avem impresia că uneori PC-ul trișează la aruncarea zarurilor. (hw)

**SATISFACTIE 76%**

## Shadow Watch

■ GEN Strategie ■ PRODUCĂTOR Red Storm Entert.

■ DISTRIBUȚIE Take 2 ■ Restricții necunoscute încă



**GOTHAM CITY** Grafica ne aduce aminte de vechile desene animate cu Batman.

La Shadow Watch este vorba de un TBS, care din punct de vedere al jocului diferă prea puțin față de Jagged Alliance 2, dar se desfășoară pe hărți comice. Într-o lume că-n desenele animate, jucătorul dirijează un mic grup anti-tero, care trebuie să demaște o conspirație și să salveze lumea în 16 misiuni. Singura diferență notabilă față de jocurile de strategie este că sunt posibile mai multe căi de desfășurare a jocului, în funcție de declarațiile martorilor interogați. Cu un total de 162 de combinații posibile, Shadow Watch garantează o petrecere lungă, la un nivel mai scăzut. (hw)

**SATISFACTIE 45%**

# Playing with the firestorm

Cu cele 18 misiuni suplimentare, Westwood îi pune pe jar chiar și pe veteranii lui C&C 3

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Westwood Studios ■ DISTRIBUȚIE Electronic Arts ■ PREȚ cca. DM 40,- ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Interzis sub 16 ani

## PE SCURT

- Kane mort de tot
- Două campanii tensionate
- 18 misiuni suplimentare
- 14 hărți multiplayer
- Mod Internet de stăpânire a lumii

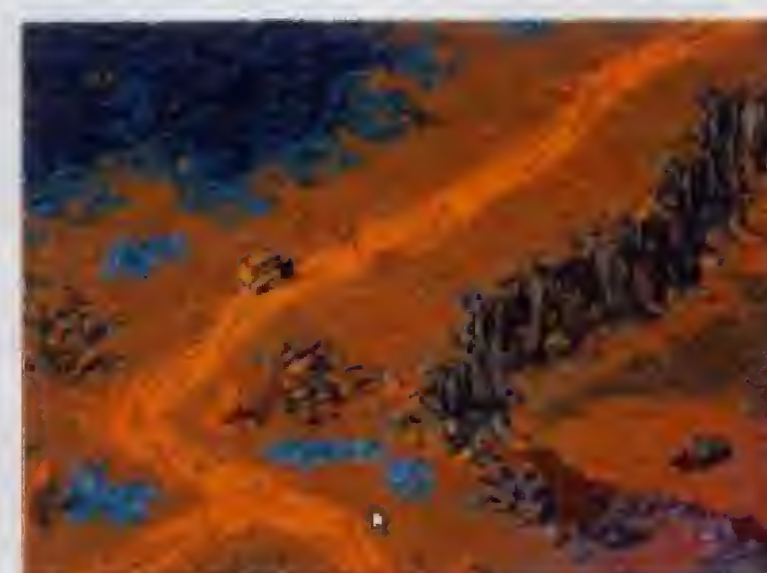
**Știri bune: Kane a murit. De data asta cu adevărat. Pe cuvânt. Definitiv. Fără bancuri. Sută la sută. Nu vă mint. Ceea ce nu înseamnă că nu ar mai exista și alte sute de conducători ai fracțiunilor NOD. Și chiar dacă domni se ceartă între ei, comandanții GDI sunt ocupați până peste cap.**

Sub sfărâăturile templului distrus al NOD se află nu numai cadavrul super-scârbosului Kane, ci și sistemul CABAL. Cel puțin ceea mai rămas din el. De el știe și teroristul șef-Slavik, care pune totul la bătaie pentru aducerea sistemului computerizat la lumină. Tocmai acest lucru vrea să-l preîntâmpine GDI-ul, care-și caută în paralel un antidot pentru oprirea mutațiilor de tiberiu din jur. Și uite așa, cadrul acțiunii pentru un CD suplimentar a fost creat: story-ul unește cele 18 misiuni ale celor două campanii și este în același timp un motiv de generare a secvențelor video intermediare, chiar dacă acestea au fost produse cu mult mai puțin efort decât "filmările"



**LA ÎNTÂMPINARE** Cine lasă opțiunea "ionic storm" activată în generatorul de misiuni, va trebui să privească la un moment dat neajutorat cum fulgerele îl fac întreaga bază praf și pulbere.

în valoare de milioane (dolari, logic) pentru Tiberian Sun. În maniera tipică C&C sunt apărate bazele și civilii, sunt distruse poduri, trimiși spioni și ocupate clădirile. În afară de ultimele misiuni ale ambelor campanii, un jucător încercat de C&C 3 nu va întâmpina greutăți serioase în cale. Deoarece în cele mai multe misiuni veți primi din start trupele necesare, arhitecții din bază nu vă vor costa prea mulți bani. Story-ul pasionant, împreună cu cele 18 misiuni, asigură un joc frenetic până la sfârșit. Dar asta nu e totul: în lunile ce au trecut, designerii de la Westwood au centralizat dorințele jucătorilor. Mai ales la generatoarele de misiuni aleatorii veți avea acum mult mai multe opțiuni. La dorință, monștrii de cratere populează hărțile, există terenuri infestate de tiberiu, iar cei care doresc pot să ridice rata ciclică a furtunilor de ioni și să



**TE-AM PRINS!** Camionul se apropie de capcana noastră fără să bănuiască nimic.





**Uitați de tot ce-i în jur: story-ul vă captivează până în ultima clipă.**

**Petra Maueröder**

GDI primesc în sfârșit arme de artilerie, iar fabricile de armament și generatoarele de camuflaj sunt mobile. Cool! Capcanele au fost copiate de la regina Zerg din Starcraft: designerii nu par să fi transpirat prea mult creând unitățile combatante. Dar să nu fim ingrați, căci cele 18 misiuni bine gândite și destul de complicate ajung pentru a-i distra la nivelul obișnuit pe fanii lui C&C. Un CD suplimentar solid, dar în timp ce Broodwar îi conferea lui Starcraft un cu totul alt feeling, Firestorm - în ciuda noilor unități și corecturi - este nu mai mult decât "încă ceva asemănător". Cel care înscrie totuși Command&Conquer 3 printre jocurile sale preferate merită să investească 40 DM cu conștiința curată.

activeze alternarea zi - noapte.

Cumpărătorii de Firestorm care s-au înscris deja online la Westwood pentru jocul gratuit în Internet pot acum să încerce "modul de cucerire a lumii". Veți putea prin World Wide Web să ocupați împreună cu colegii dvs. GDI Statele Unite sau Europa. Pe hărțile de ansamblu puteți observa teritoriile ocupate de cele două părți implicate în conflagrație. Înainte de a participa la joc, ar trebui să vă interesați de condițiile (nivelul tehnic, capital de start etc.) regiunii respective, de aici rezultând practic gradul de dificultate. La fiecare victorie, grupa câștigătoare primește puncte în plus. Punctele adunate vor fi calculate la sfârșitul zilei și granițele mutate corespunzător. După două săptămâni va exista o parte victorioasă, iar harta va fi



**MARȘ NEÎNCETAT** Peretele de foc nu le creează probleme roboților noștri de luptă.

**Noile opțiuni din editor, cum sunt furtunile de ioni și alternarea zi - noapte, asigură noi finețuri tactice pe hărțile aleatorii.**

din nou resetată la zero.

Cumpărând Firestorm, veți profita și de alte gadget-uri, precum updates, patch-uri pe care Westwood le creează încontinuu. Până și artileria de groază care însoțește trupele NOD e mai puțin de speriat.

Petra Maueröder  
t.a. Corneliu Dan



**LUMEA NU ESTE DE AJUNS** În noul "Mod de luptă pentru stăpânirea lumii" înfruntarea este online.

## Ce-i nou

Cu ce calibru participă trupele GDI și NOD la bătălie.



### Moloch

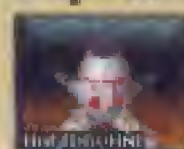
Pendantivul artileriei NOD se îngroapă în pământ și trage cu trei guri de foc la distanțe mari. Foarte scump, foarte încet și fără nici o șansă în lupta de aproape.

### Tunul EMP mobil



Scoate din circulație pentru scurt timp orice vehicul motorizat și localizează minele și capcanele.

### Capcanele



Se atașează neobservate de vehiculele când trec peste ele și mai eliberează puțin harta de inamici.

### Fabrica de vehicule mobilă Mâna lui NOD mobilă



Înlesnește producția de unități la fața locului.

### "Gosașul de cyborgi"

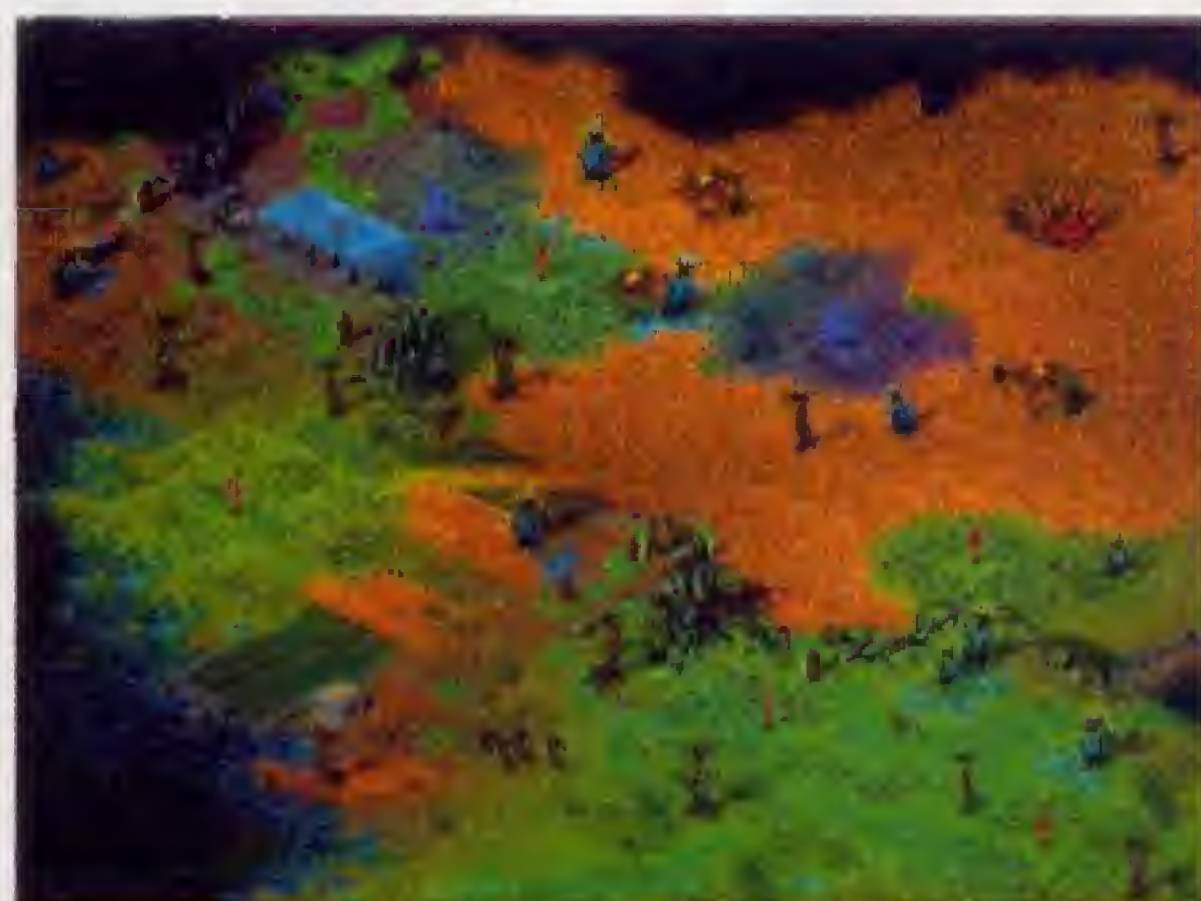


Aruncă plase asupra trupelor pedestre și dispune de rachete antiaeriene.

### Generatorul mobil de camuflaj



Funcționează la fel ca un generator de camuflaj staționar, ascunzând unitățile și clădirile din jur de privirile dușmanului.



**MAI VERDE NU SE POATE** Multe din scene sunt suprasaturate de câmpuri de tiberiu, în care colcăie "monștri de crater".

## PUNCTAJ

### ÎN COMPARAȚIE

Alternativele prezentate pe scurt

**Age of Empires 2**  
În mod cert, cel mai bun joc de acest gen.

**Starcraft**  
Calitate de vârf de la Blizzard: un pasionant război al stelelor, în real time.

**C&C 3: Tiberian Sun**  
Un joc neîntrecut: a treia parte a seriei cultiste de la Westwood.

**Starcraft Broodwar**  
Cu acesta, Starcraft devine mai puternic și mai pretențios.

**C&C 3: Firestorm**  
Un CD de misiuni la care echipa de programatori nu s-a întrecut pe sine.

### GRAFICĂ

Mulțumitor

Standard 2D: nici o schimbare față de C&C 3.

### SUNET

Bine

Sincronizarea este peste medie.

### CONTROL

Foarte bine

Extrem de simplu: un exemplu pentru gen.

### MULTIPLAYER

Foarte bine

12 hărți suplimentare "mod de stăpânire a lumii".

**84%**

**SATISFACTIE**

## C&C 3: Firestorm

### NECESAR

Pentium 166  
32 MB RAM  
4xCD-ROM  
HDD: 260 MB

### RECOMANDAT

Pentium II/233  
64 MB RAM  
16xCD-ROM  
HDD: 260 MB

### GRAFICĂ

✓ Software  
✗ 3Dfx/Glide  
✗ Direct 3D  
✗ Open GL

### SUNET

✗ EAX (SBLivel)  
✗ Aureal 3D  
✗ Dolby Surround

### MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători  
Single-PC 1 Rețea 8 Internet 4  
Număr de jucători/CD ..... 1  
CD-uri/Pachet ..... 1

### CONTROL

Force-Feedback ..... ✗

# Un regat pentru un joc

Luați Age of Empires 2, adăugați puțin WarCraft 2 și veți obține Tzar. Nu este prea original, dar este distractiv.

**FACTS**

■ PRODUCĂTOR Talonsoft ■ DISTRIBUȚIE Take 2 ■ PREȚ cca. DM 90,- ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Interzis sub 12 ani

**PE SCURT**

- 25 misiuni
- 18 clădiri
- Trei popoare
- Hărți aleatorii la nesfârșit
- Un bun editor de hărți



**LA PROPRIA ALEGERE** Țăranii lucrează pământul, alți lucrători sapă după aur, iar războinicii stau de pază. Mai puteți alege între europeni, asiatici și arabi.

Misiunile sunt întrerupte neîncetat de secvențe video, care se declanșează singure, și de dialoguri sceci.

**Formidabil! Apare din nou o armată a întunericului din cine știe ce adâncuri ale iadului, pentru a înrobi un regat nevinovat. Dar de această dată jucătorul îi ajută pe oamenii amenințați cu sfaturi și fapte.**

Cel care vrea să se măsoare cu Age of Empires 2 și cu WarCraft 2 are nevoie, pe lângă curaj, de multe idei, de un design deosebit și de misiuni captivante. Tzar merge în aceeași direcție cu cei doi concurenți renumiți și plasează acțiunea jocului într-un imperiu fantastic, amenințat de puterile

răului. Veți dirija cele câteva zeci de unități, veți clădi castele și gospodăriile și veți cerceta noi arme în cunoscuta manieră strategică. Totul este controlat cu mouse-ul. Cu tasta stângă se selectează unitățile sau clădirile, tasta dreaptă declanșează acțiunea, de exemplu atacul asupra unui adversar sau reparația unei clădiri. Misiunile sunt foarte des întrerupte de secvențe video sau de dialoguri sceci, care povestesc acțiunea sau trasează noi obiective. Motivația de durată este întreținută după terminarea celor 25 misiuni de un cuprinzător editor de misiuni, de hărțile generate aleatoriu și de



**Izbitit și distractiv, însă nu poate înlocui Age of Empires 2.**

Florian Stangl

**OPINII**

La început nu a putut să mă convingă nici grafica enervant de comună, nici acțiunea cam plictisitoare. Sau găsiți interesant de urmărit doi cavaleri animați destul de obișnuit care îl urmăresc pe un altul, minute întregi, de-a lungul hărții de joc și nu puteți opri secvența video cu nici o tastă? Dar după cea de-a patra misiune situația se ameliorează, descoperind că jocul are totuși ceva interesant. Cu toate că misiunile au același scop de a distruge trupele adverse, acestea se armonizează cu story-ul jocului. Are însă cineva nevoie de un amestec de Age of Empires 2 și WarCraft 2? Practic, nici unul care le are deja pe amândouă ...

modul multiplayer, care se poate juca și împotriva computerului.

Florian Stangl  
t.a. Corneliu Dan



**NE ATACĂ** Luptele destul de agitate ne amintesc de clasicul WarCraft 2.



**PLIN DE VARIAȚIE** Nici alternanța zi - noapte și nici schimbarea climei și vremii nu îi deranjează deloc pe harnicii lucrători.

**PUNCTAJ**

**ÎN COMPARAȚIE**  
Alternativele prezentate pe scurt

- **Age of Empires 2**  
Nu degeaba a fost vândut în peste 400.000 exemplare.
- **Anno 1602**  
Niciodată "descălecarea" și acțiunea nu au fost mai reușite decât la Anno 1602.
- **Tzar**  
Solid, distractiv și atractiv. Îi lipsește originalitatea și grija pentru detalii.
- **War-Craft 2**  
Idle-ul este încă unul dintre cele mai bune RTS-uri fantastice.
- **Seven Kingdoms 2**  
Mai complex decât concurența, cam slabă grafic și de o atractivitate medie.

**GRAFICĂ** ..... Mulțumitor

Standard ridicat, fără efecte interesante.

**SUNET** ..... Mulțumitor

În ciuda EAX, soundtrack-ul nu impresionează.

**CONTROL** ..... Bine

La fel ca la War-Craft 2

**MULTIPLAYER** ..... Bine

Alianțe, comerț și lupte și la single player

**71%**

**SATISFAȚIE**

**NECESAR**  
Pentium 200  
32 MB RAM  
4xCD-ROM  
HDD: 200 MB

**RECOMANDAT**  
Pentium 300  
64 MB RAM  
8xCD-ROM  
HDD: 200 MB

**GRAFICĂ**  
✓ Software  
x 3Dfx/Glide  
x Direct 3D  
x Open GL

**SUNET**  
x EAX (SBLivel)  
✓ Aureal 3D  
✓ Dolby Surround

**MULTIPLAYER**  
Număr maxim de jucători  
Single-PC 1 Rețea 8 Internet 8  
Număr jucători/CD ..... 8  
CD-uri/pachet ..... 1

**CONTROL**  
Force-Feedback ..... x

Tzar

# Un exorcist în beția sângelui

Action-adventure cu o tentă horror solidă și un story original.

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Gamesquad ■ DISTRIBUȚIE Cryo Interactive ■ PREȚ cca. DM 80,- ■ TERMEN DE APARIȚIE Aprilie 2000 ■ Ab 18 Jahren

## PE SCURT

- o casă bântuită
- dol erol
- cinci perspective video
- șapte arme
- opt puteri PSI
- 50 tipuri adversari
- valuri de sânge



**ORA ÎNCIDERII** Barmanul nu mai vrea să-l dea lui Dave nici un whisky. Ba mai mult, îl amenință pe încercatul vânător de spirite cu o pușcă cu alică.

**Ex-polițistul Dave Ackland vizitează o casă bântuită, întreaga acțiune fiind transmisă live în studioul unui post de televiziune local. Cu primele horde de zombi sângeroși se întâlnește chiar de la intrarea pe poartă.**

**Televizorul poate fi foarte distractiv: în ciuda unor lipsuri de detaliu, se tremură din belșug.**

Înainte de a putea intra pe poarta casei vechi, eroul trebuie să găsească cheia. Aceasta nu se află, din păcate, sub preș, ci undeva pe urlașul teren din jur, care colcăie de morți vii. Acum începe acțiunea, locul nemalputând fi explorat numai cu făclia, ci și cu pistolul. Lucrările de "asanare" sunt dramatic puse în

scenă, căci Dave varsă hectolitri de sânge, iar în situațiile critice îi vine în ajutor și tovarășa sa diabolică, Deva. Pe lângă măcelărirea adversarilor, jucătorului mai trebuie să dezlege o mulțime de enigme, care nu creează nici un fel de probleme nici măcar jucătorilor neexperimentați. Erolul este urmărit prin perspectiva cameramanului, un lucru destul de complicat, de altfel, la care el nu poate nici să sară și nici să schimbe armele. Ca grafică, nu ține pasul cu colegii săi de gen, însă conține mult mai puține poligoane ca Drakan. Spațiile din casa bântuită sunt create totuși mult mai în detaliu,



**O atmosferă cu adevărat neobișnuită, dar, din păcate, amănunțele nu prea se potrivesc.**

Peter Kusenberg

Exact ca și *Nocturne*,

*The Devil Inside* este un joc nocturn: atmosfera potrivită poate fi creată doar cu jaluzele lăsate și la lumina lumânărilor. Lupta împotriva tuturor zombilor, spiritelor și a altor personaje ciudate nu e sângeroasă, fiind de fapt o amuzantă critică la adresa avidității de senzație a televiziunii. Micile nepotriviri nu mai deranjează chiar așa de mult: pot să accept cu dragă inimă faptul că cameramanul pare imun la mușcăturile zombilor. Mai supărător este controlul dificil și imprecis. Cu toate acestea, *Devil Inside* este cu siguranță un joc de recomandat fanilor lui *Nocturne*.

garantând astfel întreținerea atmosferei pe tot parcursul jocului.

Peter Kusenberg  
t.a. Corneliu Dan



**JUMĂTĂȚI DE MĂSURĂ** Cameramanul îl filmează pe Dave clopârțind un mort viu.



**TREMURAT** Zombie-ul nu are nici un fel de maniere. Dave îl obligă în mica sa "acțiune" să se așeze pe WC.

## PUNCTAJ

**ÎN COMPARAȚIE**  
Alternativele prezentate pe scurt.

### Nocturne

Atmosferă excelentă și grafică de vârf; groază de nota 10 de la Take 2.

### The Devil Inside

Recomandabil fanilor filmelor de groază. Din cauza transparenței pline de greșeli, nu este totuși un shaker de rasă.

### Exotic 3

Vizibil mai inocent decât restul, ce joc este însă foarte bun.

### Nightmare Creations

Vânătoare de vampiri în locuri ciudate. Din păcate, prea necopt.

### Resident Evil

Clasicul de la Capcom a devenit de neacceptat ca grafică.

**GRAFICĂ** ..... Mulțumitor  
Culise drăguțe, dar ca detaliu e nesemnificativ.

**SUNET** ..... Bine  
Muzică de atmosferă, zoomate de proză.

**CONTROL** ..... Satisfăcător  
Control dificil și imprecis.

**MULTIPLAYER** ..... Imposibil de apreciat  
Nu există mod multiplayer.

**NECESAR**  
Pentium II 233  
32 MB RAM  
6x CD-ROM  
HDD: 120 MB

**RECOMANDAT**  
Pentium II 350  
128 MB RAM  
16x CD-ROM  
HDD: 120 MB

**GRAFICĂ**  
X Software  
X 3Dfx/Glide  
✓ Direct 3D  
X Open GL

**SUNET**  
✓ EAX (SBLive!)  
X Aureal 3D  
X Dolby Surround

**MULTIPLAYER**  
Număr maxim de jucători  
Single-PC= Rețea= Internet =

Număr jucători/CD .....  
CD-uri/pachet .....1

**CONTROL**  
Force-Feedback ..... X

**78%**  
**SATISFAȚIE**

## Devil Inside

# Stop la boxe pentru EA Sports

F1 2000 este debutul lui EA în simulațiile de Formula 1. Poate să-i țină piept lui Grand Prix 3 a lui Geoff Crammond?

**FACTS**

■ PRODUCĂTOR EA Sports ■ DISTRIBUȚIE Electronic Arts ■ PREȚ cca. 90,- DM ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără limită de vârstă

**PE SCURT**

- Licență 2000
- 22 piloți și echipe originale
- 17 trasee
- Numai trasee înscrise
- Doar un mod de pilotaj

După ce s-a impus la fotbal, hockey pe gheață și la baschet, EA Sports vrea să creeze și la Formula 1 o referință. Un proiect ambițios: poate oare EA Sports cu F1 2000 să se măsoare cu Grand Prix 3 al maestrului Geoff Crammond?

F1 2000 este singurul joc care are licență oficială pentru sezonul de Formula 1 2000, făcând astfel posibile teste traseelor de la Indianapolis. În afară de acestea, s-a ținut seama și de faptul că BMW participă din nou la curse cu Ralf Schumacher, că Heinz Harald Frentzen pilotează pentru Jordan, ca și de celelalte schimbări survenite în echipe, la piloți și sponsori. Electronic Arts nu a reușit însă să scoată în evidență modurile individuale de pilotaj ale diferitelor modele de mașini. Aceasta înseamnă că un Ferrari se pilotează ca un Minardi, iar un McLaren ca Stewart. În afară de aceasta, pentru Electronic Arts soarele strălucește continuu; după declarațiile unuia din cei doi producători, problema a apărut din cauza lipsei de timp. Deoarece jocul trebuia să fie gata înainte de începerea sezonului, nu a mai fost timp pentru crearea ploli sau a altor variații climatice. Urmașul, care va apărea în șase luni, nu va mai avea aceste probleme. În ciuda acestora, F1 2000 este foarte plăcut de jucat, grație graficii foarte realiste și curselor razante. Piloții adversari nu prea manifestă respect pentru sine și nici față de ceilalți participanți, luând curbele ca la carte, blocând linia ideală sau

**F1 2000** cunoaște un singur mod de pilotaj. Ferrari se conduce la fel ca un Minardi, iar McLaren ca un Stewart.



**PREMIERĂ** Mulțumită licenței actuale, puteți pilota la Indianapolis. Din păcate, grafica este monotona, e tot timpul soare și doar un model de pilotat.

obligând la manevre de evitare. Spectacolul nu este însă foarte agresiv, F1 2000 fiind un joc cu mai puțină acțiune ca Grand Prix 2. Lipsesc opțiunile complexe de tuning și opririle la boxe. Pentru începători există tot felul de opțiuni de ajutor pentru primele runde. Perspectivele video sunt foarte bune, singurul dezavantaj constituindu-l faptul că pilotul este situat prea jos în cockpit. Chiar dacă pare foarte realist, îngreunează foarte mult jocul pentru începători, făcând imposibilă o privire de ansamblu asupra traseului. Puteți alege o perspectivă video mai înaltă sau puteți învăța rundele pe de rost, ca

un adevărat pilot de Formula 1. Ca grafică, F1 2000 este reușit, însă viteza engine-ului 3D e problematică. Pentru noi e o enigmă faptul că nu putem juca fără ca imaginea să agațe chiar și pe un PIII cu placă video GeForce, de îndată ce apar și alți jucători pe traseu. Există posibilități de a dezactiva anumite opțiuni de detaliu, dar jocul rulează fără probleme doar când sunteți singur pe traseu. Pe multe alte sisteme va trebui să limitați numărul de adversari la mai puțin de 22 bolzi.

Florian Stangl  
t.a. Corneliu Dan



**OPINII**

**Un debut reușit al lui EA Sports, cu câteva lipsuri.**

Florian Stangl

Este impresionant ce scoate EA Sports cu debutul de Formula 1. Mai ales sunetul ne convinge, datorită zgomotelor motoarelor și a transmisiilor radio realiste. Ca joc, F1 2000 se adresează mai ales începătorilor și fanilor de Formula 1, care doresc să parcurgă traseele actualului sezon. Adevărații amatori de simulații vor observa însă lipsa schimbării vremii și pilotajul identic la toate modelele. F1 2000 se joacă foarte interesant. Manevrelle tensionate de depășire, grafica acceptabilă și licența contribuie foarte mult la menținerea motivației. Lipsesc însă opțiunea de a porni o carieră cu un pilot propriu creat. Profesioniștii să mai aștepte apariția lui Grand Prix 3, dar pe ceilalți, care apreciază un joc de scurtă durată, îi sfătuim să încerce F1 200.

**PUNCTAJ**

**ÎN COMPARAȚIE**  
Alternativa prezentată pe scurt.

- **F1 Racing Simulation**  
Simulație grandioasă, cu o grafică și un feeling de pilotaj pe măsură.
- **Grand Prix Legends**  
Transpunere extraordinară a vremurilor apuse de Formula 1.
- **Grand Prix 3**  
Clasicul genial al lui Geoff Crammond arată învechit doar ca grafică.
- **F1 2000**  
Un debut reușit de la EA Sports, mare consumator de hardware, cu un singur mod de pilotaj și fără ploale.
- **Formel Eins 99**  
O limitare cu licență 99 a lui Psychosis.

**GRAFICĂ** ..... Bine  
Arată bine, dar este foarte încetă.

**SUNET** ..... Foarte bine  
Sunet de motoare și comentarii de clesă.

**CONTROL** ..... Bine  
Cu multe opțiuni și facil.

**MULTIPLAYER** ..... Bine  
Probleme de performanțe la mai mult de cinci jucători.

**80%**  
SATISFACTIE

F1 2000	
<b>NECESAR</b> Pentium 233 64 MB RAM 4xCD-ROM HDD: 150 MB	<b>RECOMANDAT</b> Pentium III-500 128 MB RAM 4xCD-ROM HDD: 150 MB
<b>GRAFICĂ</b> ✓ Software x 3Dfx/Glide ✓ Direct 3D x Open GL	<b>SUNET</b> ✓ EAX (SBLive!) x Aureal 3D x Dolby Surround
<b>MULTIPLAYER</b> Număr maxim de jucători Single-PC 1 Rețea 22 Internet 22 Număr de jucători/CD ..... 1 CD-uri/pachet ..... 1	
<b>CONTROL</b> Force-Feedback ..... ✓	

# Ce nu se întâmplă în negura nopții?

RPG-ul e în floare. Activision a anunțat producerea unei trufandale special pentru puriști.

■ PRODUCĂTOR Heuristic Park ■ DISTRIBUȚIE Activision ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT Trim.4/2000 ■ ALTELE Un RPG pur, cu un mod de luptă special

## PE SCURT

Cine este D. W. Bradley și ce are a face cu *Wizards & Warriors*?

Autorul de succes a lucrat la titlurile *Wizardry* și lucrează acum la proiectul *Wizards & Warriors*.

De ce s-a modificat titlul inițial al jocului?

Față de *Swords and Sorcery: Come Devils, Come Darkness*, titlul actual este un adevărat deliciu pentru ochi și pentru urechi.



**VREMURI NOI** Puteți disputa luptele în timp real sau turn based.

Iscușiții băieți de la Activision și-au luat după lungi dezbateri drepturile pentru mult promițătorul titlu RPG. După mai bine de trei ani de dezvoltare, în sfârșit se poate vedea rezultatul, care înseamnă un joc plin de fantezie.

Probabil că nu va mai exista un super-răufăcător mai malefic decât Cet Ude D'ua Khan, care să le facă celor până la șase membri ai unei echipe Infernul din *Wizards & Warriors* și mai infernal. Unul din acești erol este controlat de dvs. prin perspectivă proprie, prin regatul întunecat Gael Serran, pe care îl puteți cerceta în douăsprezece imense capitole de joc. Înainte de a începe această lungă și dificilă călătorie, vă puteți defini personajul principal putând alege dintre zece clase și 15 meserii. Mai ales fanii genului se pot bucura de un principiu complex de joc, care le cere soluționarea nenumăratelor misiuni originale. Deoarece va fi posibilă modificarea a 50 de trăsături de caracter ale personajului respectiv, veți putea stabiliți dvs. desfășurarea acțiunii.



**MULTIPLAN** Puteți vizita nenumărate peisaje, printre care cimitire, păduri, ruinele unor orașe și lumi subacvatice.

Dacă vă plimbați ca magician prin lumea riscantă a vrăjilor, vă stau la dispoziție aproximativ 100 de formule magice.

Din fericire, aceste formule magice le veți putea aplica pe durata luptei fără a fi presat de timp, căci *Wizards & Warriors* utilizează o tehnică grație căreia viteza jocului se adaptează perfect capacităților dvs. În orice moment e posibilă comutarea dintre un mod real time și unul turn based. Astfel veți avea destul timp la

dispoziție pentru alegerea dotării și nu trebuie să vă așteptați la un atac neprevăzut al șobolanilor uriași, tocmai când vă schimbați lenjeria intimă. Față de jocurile seriei *Might & Magic*, peisajele 3D sunt redată foarte detaliat și pline de culori.

Peter Kusenberg  
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



**INARMARE** Nu doar magicienii devin mai tari cu timpul. Pe parcursul jocului, puteți deprinde peste 25 de capacități.



**LA TAGLALE** Cu precădere în localități, veți intra în discuție cu cele peste 120 de figuri. Nenumăratele misiuni secundare așteaptă jucătorii entuziaști.

■ **CAVALERII  
NUCII DE COCOS**

Trăsniții căutători ai Graal-ului trebuiau să-și scrăntească mintea cu "managementul materiilor prime" în acest simulator de Ev Mediu al lui Monty Python.

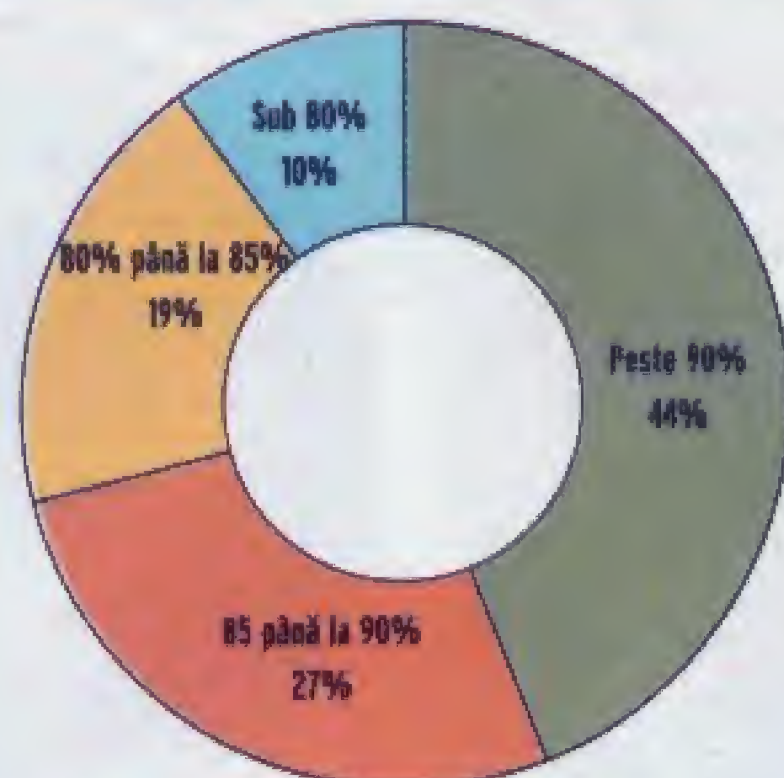
# Viata de cavaler este distractivă

Despăduriri, lucrări agricole, construirea de cetăți, incendierea caselor altor popoare: siguranța și plictiseala nu erau cunoscute în Evul Mediu. De la apariția lui Age of Empires 2, fanii de strategie din întreaga lume participă cu entuziasm la reînvierea pe calculator a vremurilor de mult apuse.

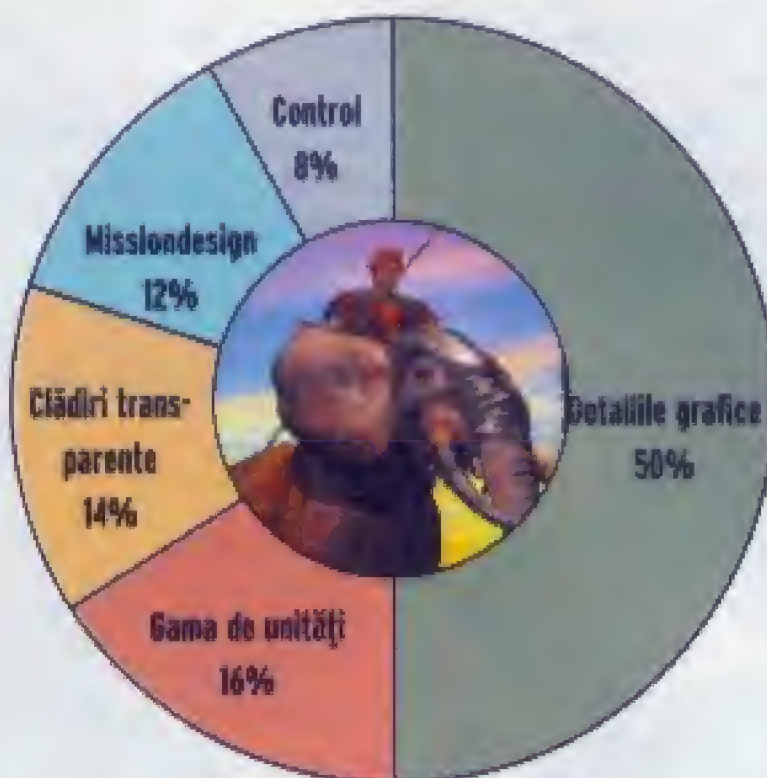
Ne încântă mai ales grafica. Cei mai mulți jucători apreciază transpunerea grafică, în ciuda tehnicii 2D învechite.

## În campania progresului

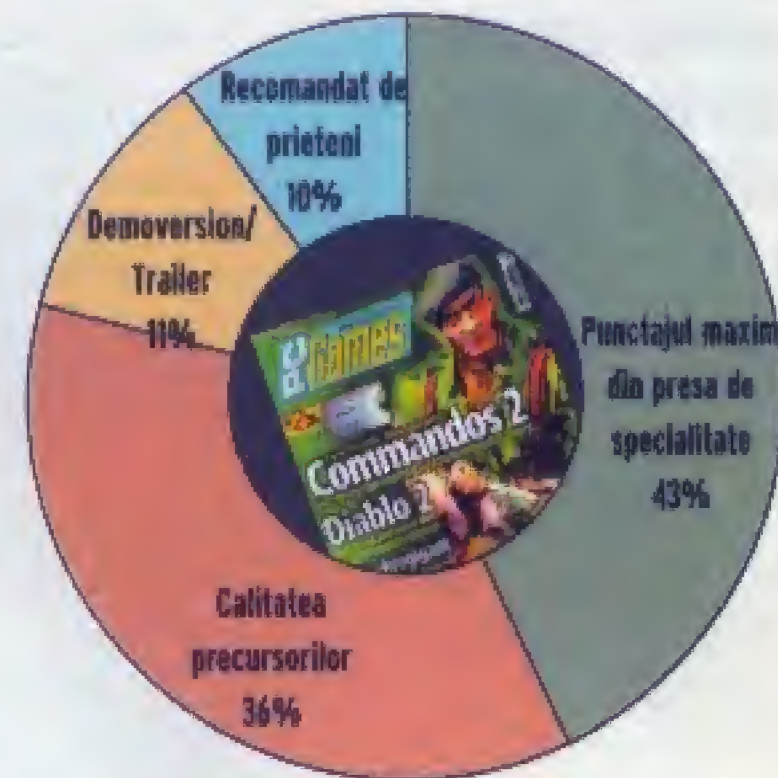
**ÎMBUNĂTĂȚIREA DETALIILOR** Studiourile Ensemble au făcut treabă bună la partea a doua.



Ce punctaj de satisfacție i-ați atribuit lui *Age of Empires 2*?



Care credeți că e cea mai importantă îmbunătățire față de prima parte a seriei?



Ce v-a făcut cu adevărat să cumpărați *Age of Empires 2*?

Microsoft era anul trecut în Germania distribuitorul de jocuri cel mai de succes, după gigantul Electronic Arts, chiar și înaintea patronului lui Lara Croft - Eidos Interactive. Cu siguranță, *Motocross Madness* și *Flight Simulator 2000* au produs venituri uriașe, însă partea leului a fost luată de urmașul lui *Age of Empires*, vândut în milioane de exemplare. În timp ce mult așteptatul *C&C: Tiberian Sun* a generat o oarecare nemulțumire în rândurile fanilor de strategie, după succesul inițial coborând rapid în coada charturilor, *Age of Empires 2* se vinde încă în mil de exemplare, la o jumătate de an de la apariție. Motivul este calitatea categorică a creștii casei Ensemble, căreia i-am atribuit pe

drept un punctaj de satisfacție de 92%. Iar cu acesta majoritatea zdrobitoare a cititorilor noștri sunt perfect de acord.

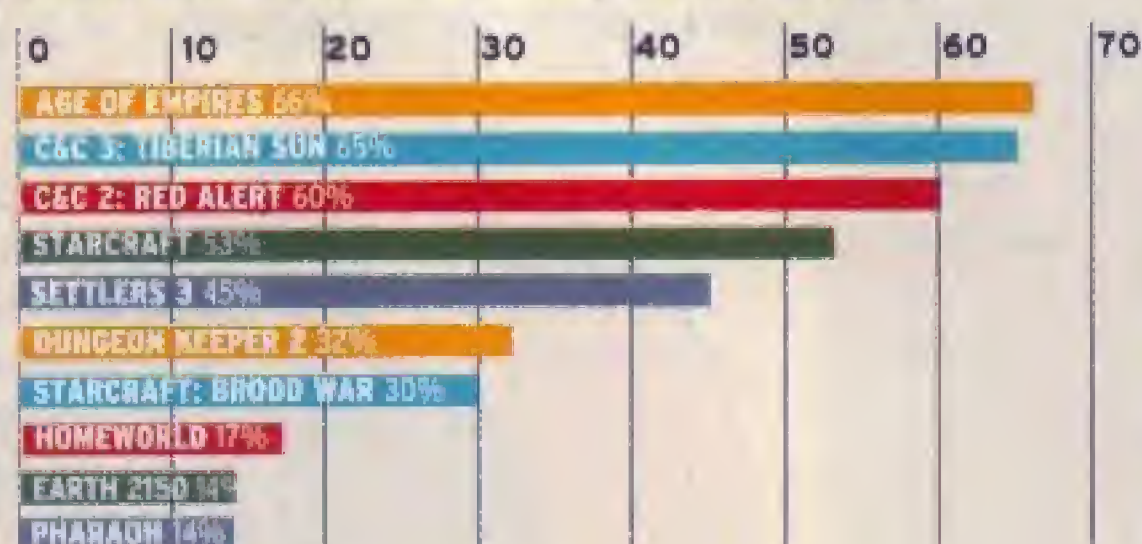
Grafica în sine a constituit pentru 50 din cei chestionați

îmbunătățirea cea mai impresionantă a primei părți, și asta cu toate că producătorii s-au lipsit de orice tehnică 3D. Designul misiunilor este și el pentru mulți un punct în plus, cu

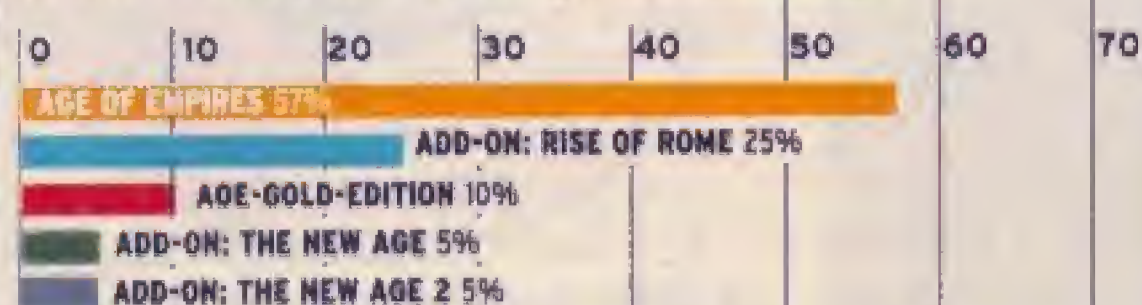
## Fidel seriei

Cititorii PC Games joacă mai degrabă cu celții și arabii decât cu tancurile și vehiculele NOD-ilor și GDI-ilor.

Ce alte titluri ale genului mai aveți în afara lui AoE 2?

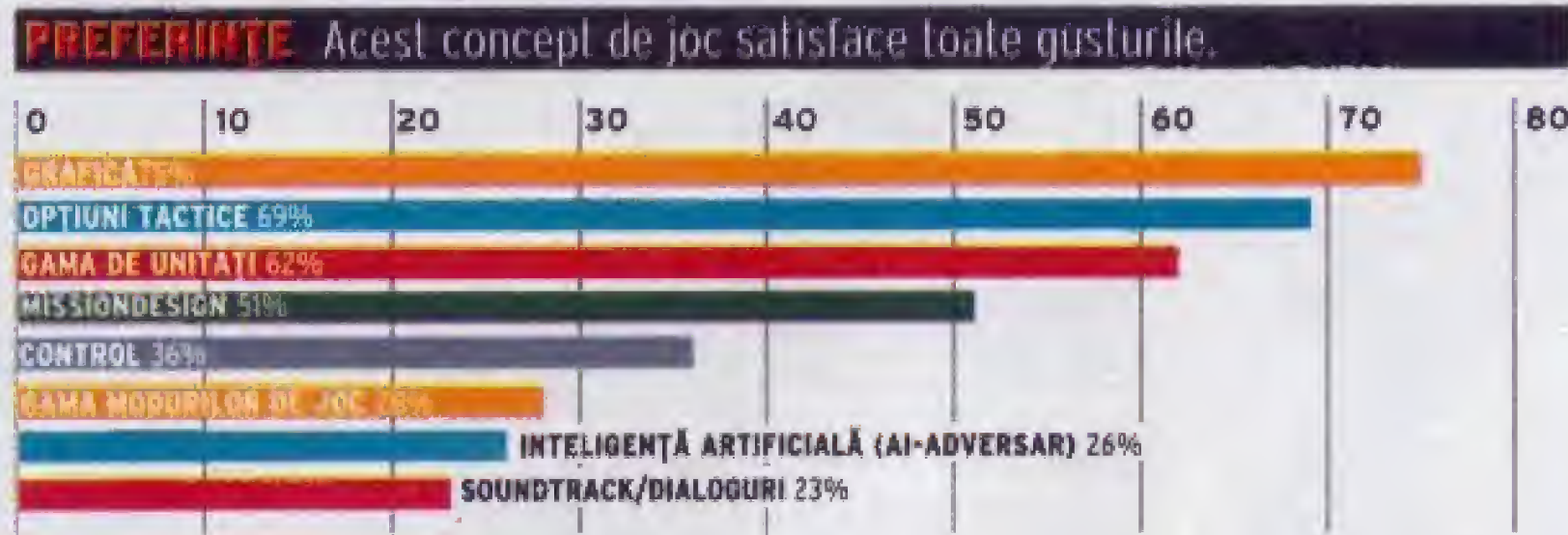


Ce alte titluri ale seriei posedați? (mai multe răspunsuri posibile)

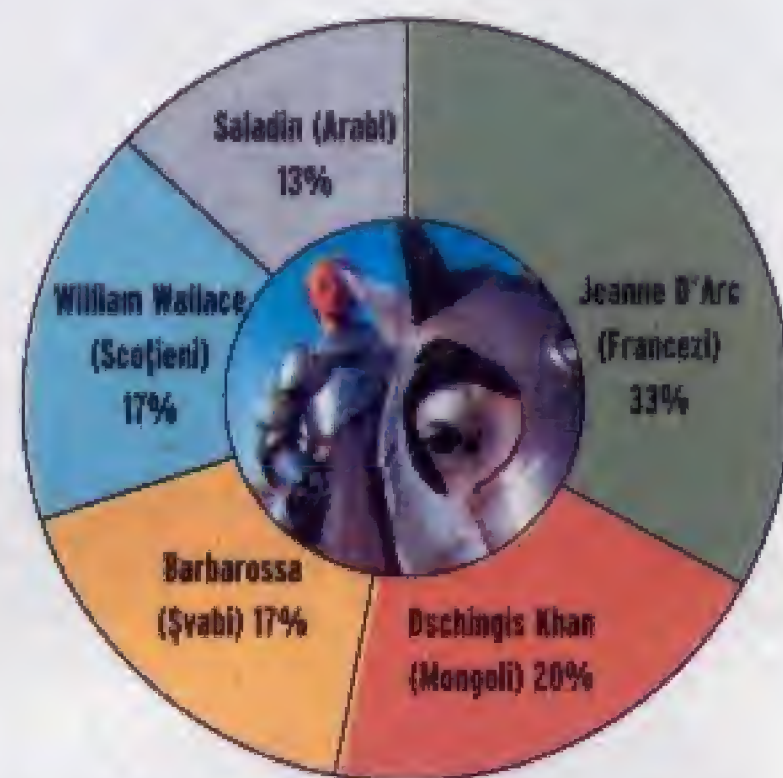


Că e Mission-CD sau urmașul său prețios, succesul seriei a fost într-un totul asigurat.

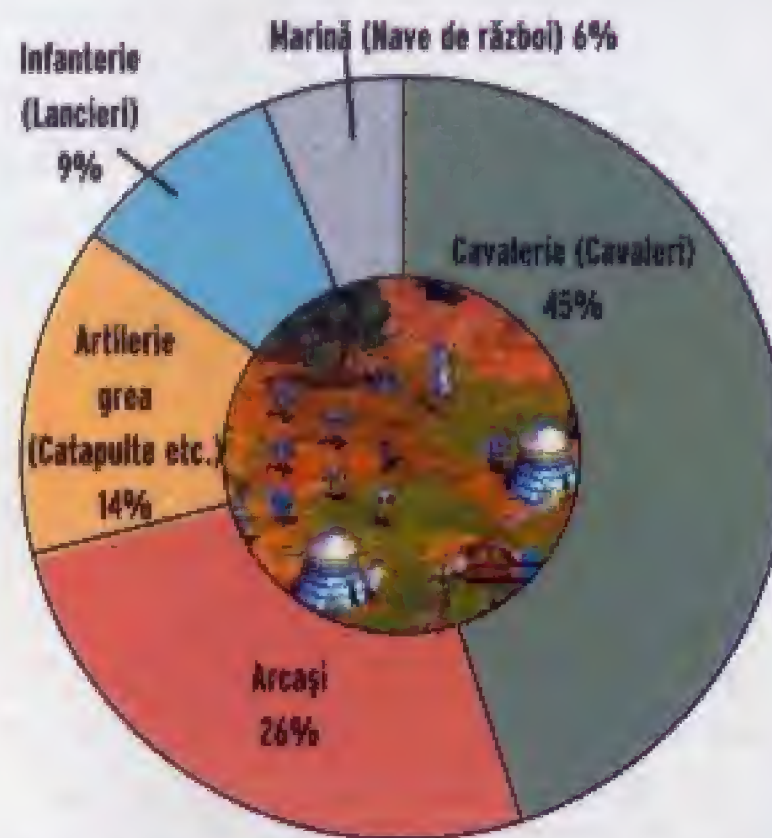
## Cum vă place



Ce vă place cel mai mult la Age of Empires 2?



Care dintre cele cinci campanii v-a plăcut cel mai mult?



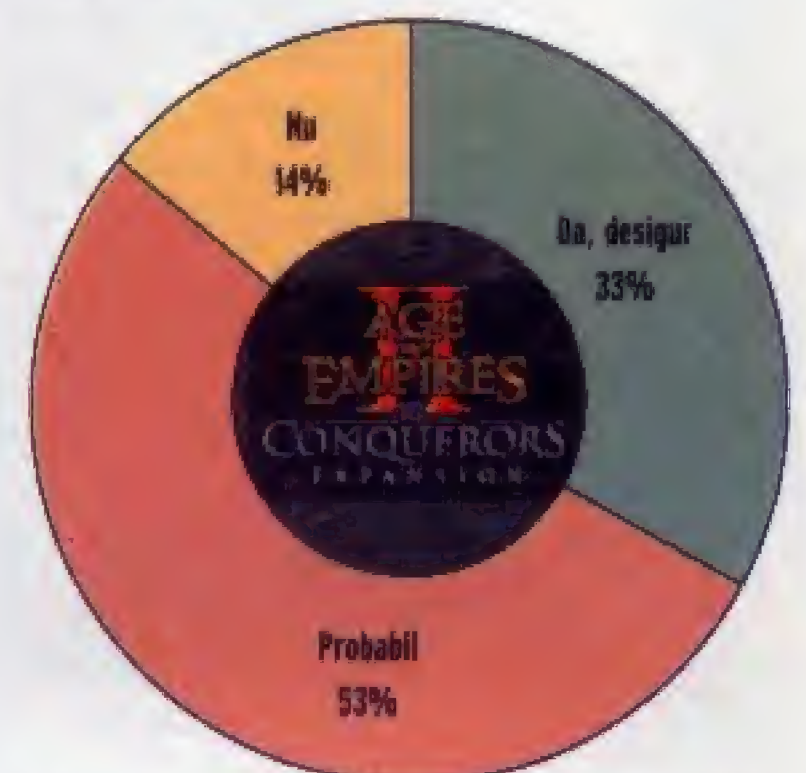
Care sunt unitățile militare pe care le-ați folosit mai mult în luptă?

## Conexiuni

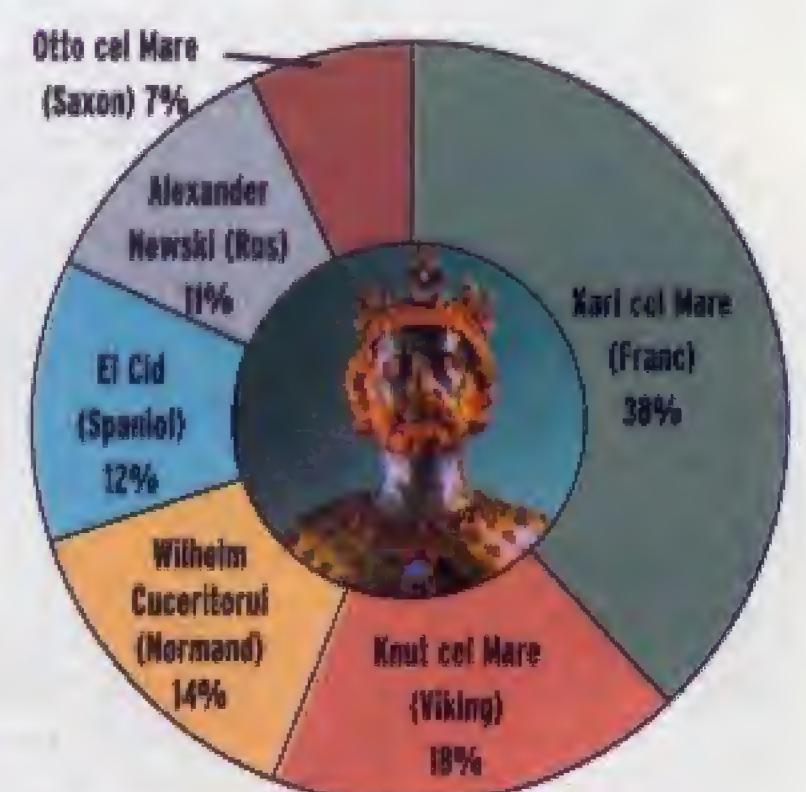
**SPIRITUL TIMPURILOR** ce aduce viitorul



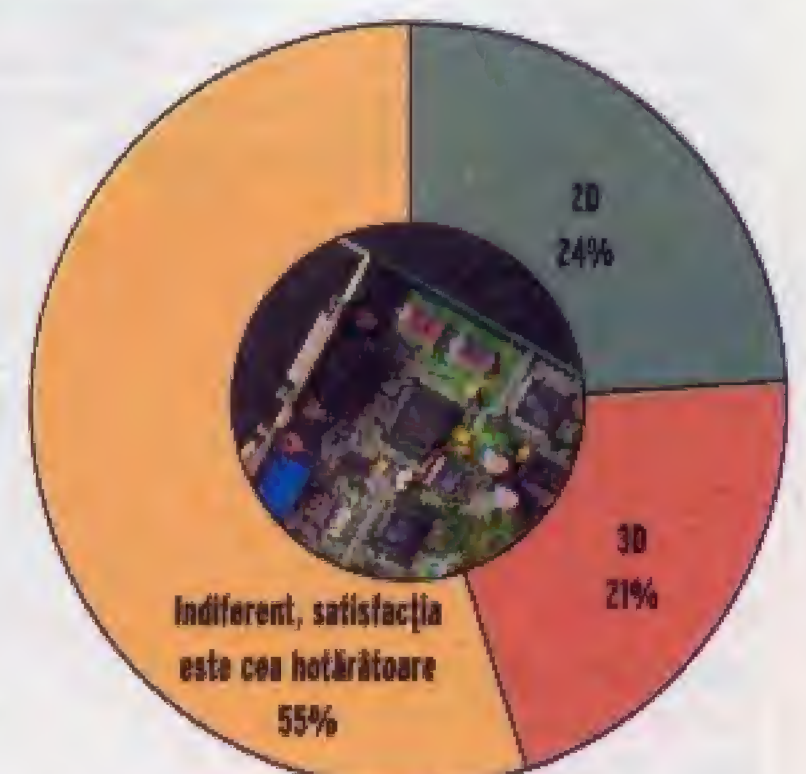
Ce scenariu și ce epocă vă doriți pentru Age of Empires 3?



Ați cumpăra un mission-CD, dacă ar exista?



Care campanie v-ați dori-o pe un mission-CD?



Ce tehnici ați dori pentru urmașul lui Age of Empires 2?

## Anstoss 3

În Anstoss 3 puteți sta pe banca de rezerve și cumpăra noi staruri.

Number one al charturilor de vânzări în Germania a produs furori grație nu numai cursului excelent al jocului, ci și greșelilor de programare. În forumul online al producătorului se înghesuie o mulțime de reclamații, iar necesitatea unui alt patch a devenit evidentă. Am dori să aflăm părerea dvs. despre acestea, dacă ați fost încântați de design față de Anstoss 2, ce fel de îmbunătățiri ar trebui aduse și ce vă încântă mai mult. Chestionarul poate fi găsit pe site-ul nostru [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de).

Ca întotdeauna, câștigătorul va fi desemnat prin tragere la sorți și va primi pachete cu jocuri de top actuale.



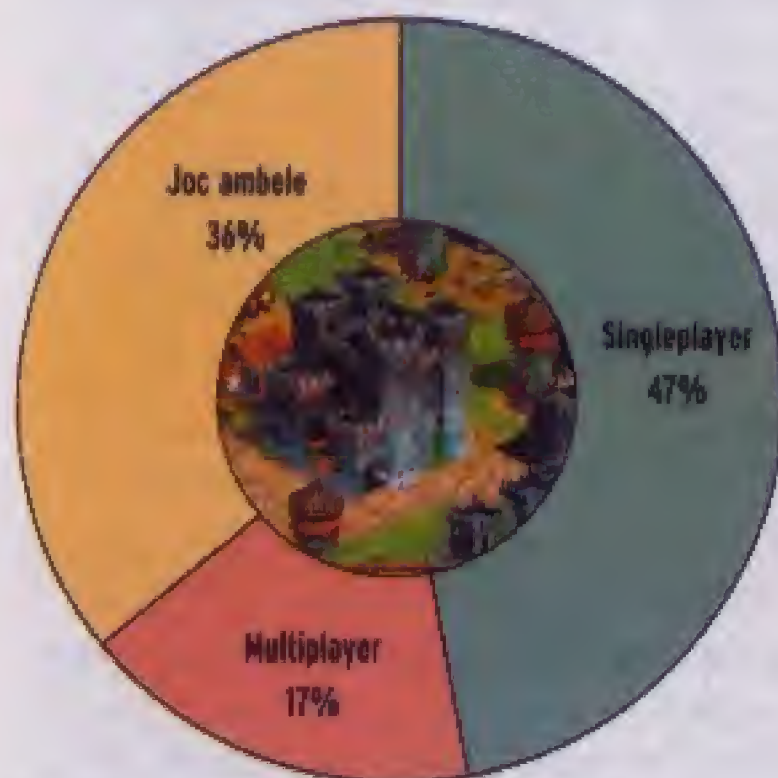
toate că campaniile au obținut aprecieri diferite: Jeanne D'Arc a încântat cam o treime dintre cititori, Saladin a atras mai puțini strategii în joc decât William Wallace, care a fost recrutat doar pentru campaniile de antrenament. Opinile sunt împărțite și la alegerea unităților: cavalerii sunt atuul, tacticienii inteligenți folosesc și arcași, catapultele sunt și ele foarte îndrăgite, însă cele mai iubite sunt navele de război. Editorul este și el foarte utilizat, căci mai mult de jumătate dintre chestionați și-au creat până acum mai multe misiuni proprii.

La fel de mult folosite sunt opțiunile jocului în rețea: peste 40% dintre fani au intrat în luptă contra unor adversari în carne și oase și consideră experiența ca fiind la fel de atractivă ca misiunile de campanie, cele de regicid și partidele libere din modul single player. În orice caz, doar o cincime dintre jucători se consideră ca făcând parte din casta profesioniștilor, în timp ce cam jumătate preferă gradul normal de dificultate. Această mare grupă a jucătorilor de Age of Empires 2 nu își consumă tot timpul liber cu planificarea marilor bătălii, ci doar câteva ore pe săptămână pentru lupte și



# Satisfacție pentru câteva secole

**PLIN DE INOVAȚII** O mare parte a fanilor Age of Empires 2 joacă online și își construiesc singuri hărțile.



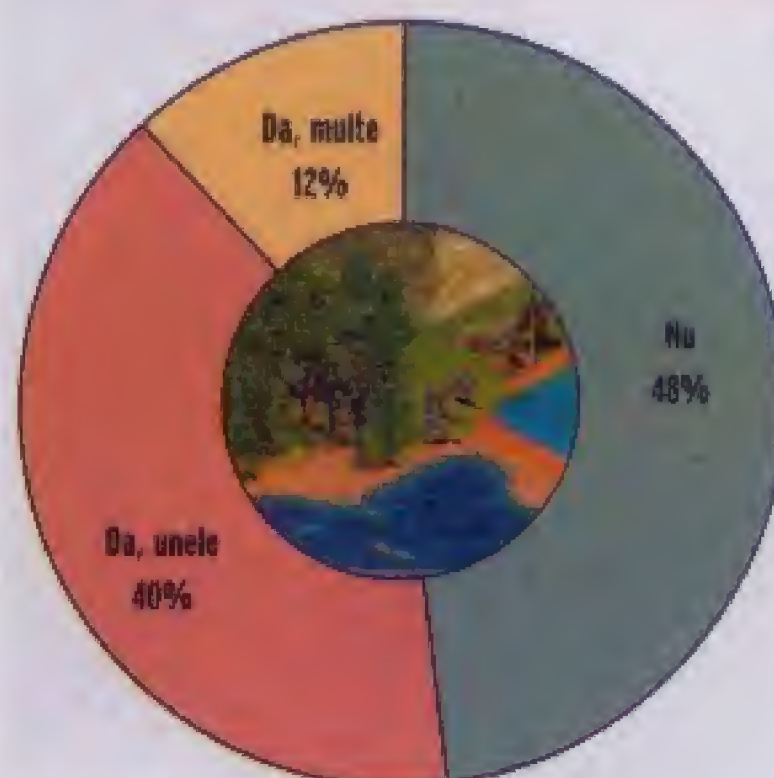
Preferăți modul single player sau pe cel multiplayer?

construirea așezărilor.

Mulți strategii doresc să acorde o parte a timpului și altor jocuri, cum ar fi *Homeworld*, *Earth 2150* sau *Pharaoh*, care oricum se află mai puțin în grațiile lor decât clasicii *StarCraft*, *Command&Conquer 2* și, desigur, *Age of Empires*. Ca în cazul acestor titluri legendare de strategie în timp real, și aici există o mare și aglomerată scenă, ai cărei membri sunt organizați în clanuri, planuiesc lupte online și așteaptă cu nerăbdare add-on-ul anunțatului *Conqueror*. Acest titlu va apărea în vară și conține, pe lângă multe alte unități, și cinci popoare noi. Nu este sigur încă câte campanii noi va conține CD-ul suplimentar. Citorii s-ar simți răsfățați să poată juca noi scenarii cu francii, sub conducerea lui Carol cel Mare, dar foarte așteptați sunt și vikingii și legendarul erou spaniol El Cid.

Chestionarul a dezvăluit clar că nici un fan nu ar lăsa să-i scape vreun CD cu noi misiuni. Și mai mari sunt așteptările pentru cea de-a treia parte. Cu toate că este improbabil că Ensemble Studios va renunța la tehnologia 3D, jucătorii ar juca cu plăcere acest joc în grafică 2D și în anul 2002, cu condiția ca principiul de joc să fie același și să se dezvolte la fel ca la primele două părți.

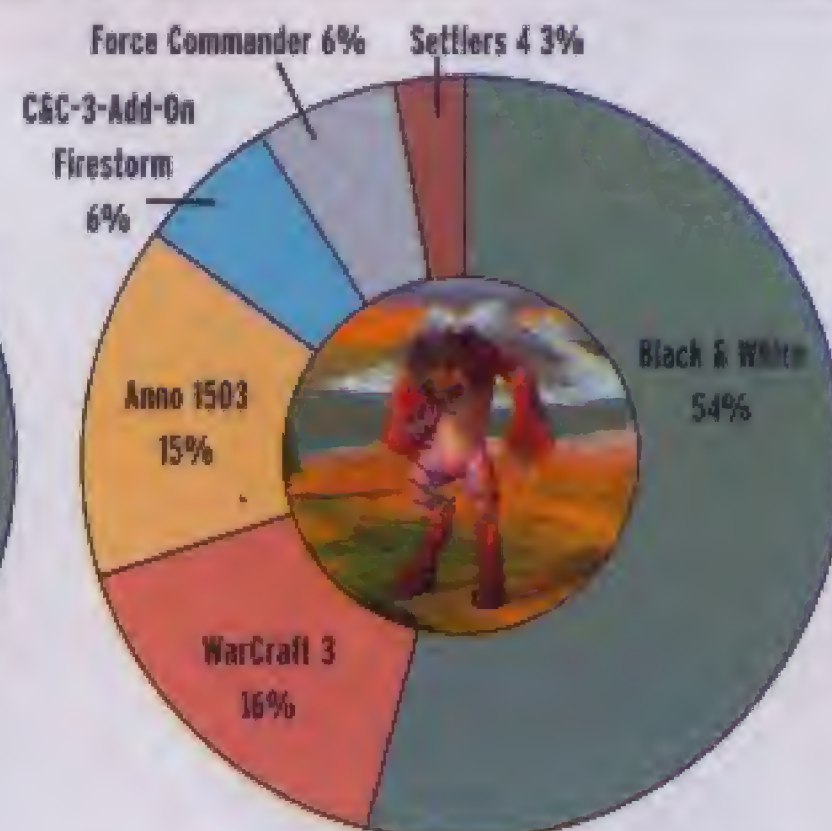
După Antichitate și Evul Mediu, ar trebui să urmeze în mod logic Epoca Modernă, la care jucătorii așteaptă cel mai mult luptele din perioada colonială. Această nevoie va fi îndeplinită mult mai repede de *Anno 1503*, căci designerul Bruce Shelley



Ați construit deja hărți de misiuni cu ajutorul editorului?

ne-a dezvăluit în interviul acordat PC Games că nu se va lăsa nici într-un caz presat de timp.

Fanii vor trebui însă să se consoleze: dacă și mission-CD-ul va fi la fel de genial ca și cel mai



Ce joc RTS așteptați cel mai mult să apară?

bun titlu RTS al anului trecut, atunci îl așteaptă încă multe nopți nedormite în fața calculatorului.

Peter Kusenberg  
t.a. Corneliu Dan

Satisfacție totală și în rețea: aproape jumătate din cititori au angajat deja în rețea berbecii contra porților castelelor.

## ■ CAROSERII MEDIEVALE

Vor stinge oare în partea a treia conchistadorii și mușchetarii setea de sânge a jucătorilor?





**SPORT ALPIN** Munții pot fi folosiți de locuitorii satului ca tobogan pentru a-și întări moralul și credința. Însă nu ar trebui să cadă în mare, căci veți mai avea nevole de forța lor de muncă.

# o lume întreagă Însufletind

Tehnica de la Black & White este aproape terminată, așa că designerii au acum timp să trezească lumea jocului la viață, umplându-o cu evenimente, sarcini și istorii personale.

În următoarele ediții, James Each, ex-designerul de la Syndicate și Theme Hospital, vă va relata despre munca sa în Grădina Eden.



**PAZNICUL SINGURATIC** Noaptea, poporul se retrage în colibe și așteaptă apariția dimineții. Doar acest urs polar mai păzește satul.

**E**den, lumea în care se joacă *Black & White*, este cea mai complexă natură pe care am văzut-o vreodată într-un joc pe calculator. Acum doi ani ne-am decis să facem imposibilul posibil. Am vrut o lume autentică, extraordinar de detaliată, un sprijin online perfect și chiar și un sistem meteorologic, care să încarce din Internet cele mai actuale date. Voiam zăpadă pe acoperișuri, inundații și un soare strălucitor. Acum le avem pe toate. Ce am putea face exact cu ele, pentru a obține un joc extrem de distractiv, nu știe însă nimeni deocamdată. Avem multe idei, dar

modul în care vom folosi posibilitățile engine-ului jocului ne este încă destul de neclar.

Eden este o lume reală, în care se poate face zoom de sus din nori, după dorință. Dacă, de exemplu, ne uităm la o casă, descoperim un vas. În acest vas se află un măr, iar în măr un vierme care devorează fericit miezul mărului.

La început, am acoperit pământul cu un strat subțire de iarbă unitonaiă. Au fost dezvoltate zoom-ul și navigația, apoi clădirile, norii și efectele meteo. Cu toate că efectele nu au fost copiate din lumea reală, ele se bazează pe un sistem meteorologic dinamic și arată foarte realist și spectaculos. Norii se unesc, întunecă pământul sau provoacă ploaia. Sau răsare soarele și uscă pământul. Vremea nu este doar o caracteristică optică, ci are o influență covârșitoare asupra jocului. De exemplu, personajele jocului obolesc mai repede când doborâște soarele. Dacă plouă, ei se vor adăposti în case.

Jocul arăta foarte realist, mai rămânea să fie perceput astfel. Acest lucru a fost mai greu de realizat decât am presupus noi la început, lumea reală fiind foarte greu de simulat. Dar nu este imposibil: am reușit să creăm impresia unei fizici cât se poate de reale. Mișcarea sau coliziunea obiectelor are loc după anumite legi ale fizicii. Fiecare acțiune provoacă o reacțiune, fiecare element - piatră, copac sau un personaj - se comportă în consecință. Ispita de a arunca aceste obiecte împrejur este foarte mare.

După câteva ore am găsit un domeniu de aplicație nișel inutil pentru aceste caracteristici: am adunat oamenii pe vârful muntelui. Tocmai plouase, terenul era cam alunecos și ei voiau să se reîntoarcă în sat. Numai că în loc să coboare normal, au început toți să alunece (foarte corect, din punct de vedere mecanic) și s-au lovit de pietrele din drum, făcându-și o mulțime de vânătăi. Cel care a supraviețuit le-a povestit concetățenilor lor despre jucătorul cel puternic și care merită luat în serios, aflat de partea cealaltă a monitorului...

Steve Jackson  
t.a. Corneliu Dan

# Drumul spre nemurire

Cei care au citit măcar un articol despre Black&White, îi cunosc deja principiul de bază: jucătorul preia rolul unui zeu cu o putere potențială nelimitată, care este alimentată de credința poporului. Cu cât este mai mare numărul credincioșilor, cu atât e mai mare puterea zeului.



**FEȚE-FEȚE** Fețele țăranilor trebuie individualizate. Până când fiecare față nu e creată și digitalizată, indivizii se plimbă fără chip.

**D**in acest motiv, satele și mai ales țăranii sunt elemente foarte importante ale jocului. Deoarece "micuții oameni", cum le spunem noi, sunt așa de importanți, este necesar ca viața la țară să arate cât mai autentic posibil. Peter Molyneux a declarat că programarea vieții locuitorilor satelor e treabă de șef. Ultimii ani ai săi i-a dedicat problemelor țăranilor. Dacă jucătorul este un zeu, atunci are nevoie de un popor pe care să merite să-l conducă. Deși fiecare s-a arătat foarte convins de grafica jocului, pentru Peter Molyneux a fost tot mai clar că proiectul ar putea fi stricat de niște personaje care s-ar plimba fără nici un scop prin zonă. Cu cât comportamentul poporului e mai inteligent și mai

individualizat, cu atât jucătorul va fi mai mulțumit să-l conducă. Ideea lui Peter Molyneux a fost să i se atribue fiecărui caracter o personalitate proprie, care constă în zeci de dorințe și necesități. De exemplu, fiecare personaj are nevoia de a mânca. Suplimentar, el vrea să strângă lemne de foc, să se joace, să se odihnească, să se aperi, să ridice case, să aibă copii, să se căsătorească și să-i facă un cadou zeului său. Peter ne-a explicat mai amănunțit ideea sa: "Fiecare locuitor al satului are aceleași dorințe. Dar la fiecare dintre el, acestea se manifestă diferit, capătă forma unor caractere diferite. Dacă se naște un copil, acesta va moșteni trăsăturile genetice ale părinților săi și astfel

iau naștere caracteristicile familiale, cum ar fi lenea, puterea fizică sau talentul la agricultură". Aceste funcții ale jocului duc la atitudini filozofice interesante. Astfel, satului nu-i pasă de rău sau bine. Oamenii nu sunt conduși de morală, ci de necesități. Fericirea nu este rezultatul bunătații, ci al îndeplinirii necesităților lor. Un personaj este fericit atunci când are tot ceea ce-i trebuie. Cu cât are mai multe dorințe neîmplinite, cu atât devine mai nefericit. Un locuitor nefericit își va pierde încrederea în zeul său. Motivația este logică: dacă nu poate să se îngrijească de necesitățile de bază ale poporului său, acesta nu poate fi zeu.

În plus față de aceste caracteristici individuale, fiecare locuitor își are propriul nume, propria fizionomie. Deoarece vor fi nenumărați locuitorii, ne-am permis să ne tămălem puțin: fiecare colaborator și beta-tester de la Lionhead a fost integrat în joc cu numele și portretul său digitalizat. Acest lucru i-a dat ideea lui Jamie Durant de a oferi publicității câțiva locuitori ai satului. Împreună cu bursa QXL, au organizat licitația fețelor multor locuitori ai satelor. "Ne gândeam că vom obține cel mult 50 lire pe față, dar chiar de la început am primit pentru prima fizionomie 450 lire sterline. Următoarele două au obținut același preț, iar cea de-a patra față a primit mai mult de 1.000 de lire! Un fan al jocului a investit această sumă pentru ca portretul său să fie asemănător cu al unui conducător egiptean. Chiar și Peter a fost șocat: "Cred că e o încercare de a deveni nemuritor".

Steve Jackson  
t.a. Corneliu Dan

Price	Time	Buyer	Seller
1000	12:00:00	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:59	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:58	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:57	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:56	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:55	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:54	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:53	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:52	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:51	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:50	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:49	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:48	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:47	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:46	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:45	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:44	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:43	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:42	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:41	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:40	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:39	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:38	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:37	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:36	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:35	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:34	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:33	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:32	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:31	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:30	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:29	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:28	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:27	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:26	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:25	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:24	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:23	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:22	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:21	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:20	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:19	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:18	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:17	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:16	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:15	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:14	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:13	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:12	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:11	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:10	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:09	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:08	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:07	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:06	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:05	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:04	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:03	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:02	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:01	ASLUFF	ASLUFF
450	11:59:00	ASLUFF	ASLUFF

**VIN BANII** Cu toate că au foarte puțini participanți, RASluff a oferit 1.059 lire sterline.

# Vizionarul

La o adică, omul pare destul de inocent. Dar nu vă lăsați păcăliți: în spatele apariției nespectaculoase a lui Warren Spector se ascunde un om care a creat prin System Shock, Ultima Underworld și, mai nou, Deus Ex câteva dintre cele mai inovative și mai neliniștitoare jocuri ale tuturor timpurilor.

**W**arren Spector este un adevărat veteran al scenei jocurilor. De 17 ani, el se ocupă cu designul unor lumi fantastice, cu prelucrarea unor sisteme complexe de reguli și cu crearea de eroi și personaje negative. Shodan, super-inteligentul și super-răul personaj din System Shock, este creația sa. El a proiectat uriașul și pustiu univers din Ultima Underworld. Și tot el a contribuit hotărâtor la crearea unui mic maestru al hoților de buzunare, ale cărui aventuri din Dark Project nu numai că au obținut punctajele maxime ale PC Games, dar pot fi considerate de pe acum ca fiind o capodoperă a inovației.

Începutul carierei sale a fost foarte modest. Primul său job ca programator de jocuri era prost plătit, dar a trebuit să-l accepte imediat după terminarea studiilor

sale de științe mass-media, deoarece altfel n-ar fi putut să-și plătească chiria. La Steve Jacksons Games, aceasta era denumirea firmei, a creat o serie de jocuri de șah, table, dame și de reguli pentru jocuri de roluri, care la acea dată existau încă sub forma lor originală (adică hârtie, creion, un conducător de joc și cărți pline de tabele și reguli pentru sistemele de luptă).

Anul 1987 a înscris cel mai mare salt în cariera sa. Spector a trecut la TSR, firma care pe atunci a creat Dungeon&Dragons, un joc de referință în domeniu. Aici a lucrat doi ani la versiunea avansată a jocului, Advanced Dungeon&Dragons, denumit pe scurt AD&D, care mai servește și astăzi ca model pentru o serie de hituri PC, precum Baldur's Gate. Tot în această perioadă a apărut primul și până acum ultimul roman al său, The Hollow Earth Affair, o lucrare "penibil de modestă", după spusele sale. Doi ani mai târziu, după ce a înțeles tot mai clar că jocurile de table au atins de mult punctul lor culminant și nu mai sunt de actualitate, s-a reorientat și și-a început munca la Origin. Aici a fost repartizat direct la proiectul lui Richard Garriott, Ultima VI. Succesele s-au derulat unul după altul: colaborarea cu Chris Roberts la Wing Commander, după aceea Ultima

**Nume:** Warren Spector  
**Vârsta:** 38 ani  
**Profesie:** designer de jocuri  
**Studii:** Master of Arts în științe mass-media  
**Cel mai mare succes:** Ultima Underworld, System Shock  
**Hobby-uri:** baschetul, lectura  
**Firma:** Ion Storm  
**Distribuție:** Eidos



**O FAMILIE NUMEROASĂ** Warren Spector (al treilea din stânga jos), înconjurat de oamenii cu care își petrece actualmente cea mai mare parte a timpului - echipa de programatori de la Deus Ex.



Spector nu își amintește cu  
plăcere de trecutul său în  
scena șahului. PC-ul este,  
pentru el, mijlocul ideal de  
a-și povesti  
**istoriile virtuale.**

**Principiul de bază  
în jocurile lui  
Spector**

este de a prelua  
responsabilitatea  
acțiunilor proprii. Cel  
care își face loc  
folosind forța prin  
niveluri va simți  
consecințele  
comportamentului său.



## Spector despre Deus Ex

Omul care a creat System Shock ne povestește despre cel mai nou proiect al său, despre teorii fictive ale conspirației și despre paranoia resimțită pe durata conceperii operei sale.

### Cum ai categorisi Deus Ex?

Am făcut din *Deus Ex* în mod conștient un joc care poate fi clasat foarte greu într-o anumite categorie. Ideea constă în preluarea și îmbinarea celor mai bune elemente din genurile RPG, adventure și action într-un singur produs. Jucătorul trebuie să vadă apoi cum să se descurce singur în viață. În loc să-l obligăm să urmeze planul designerului, îi oferim mai multe posibilități de a se descurca într-o situație dată.

### Au existat probleme în acest context la echilibrarea AI-ului?

În mod clar, AI-ul este cel mai important element al lui *Deus Ex*. Faptul că toate personajele reacționează independent unele de celelalte face ca acțiunea să pară mai credibilă. A trebuit să facem totul mai pe îndelete. La început, de exemplu, armele adversarului erau pur și simplu mult prea bune. Practic, erai mort dacă dădeai colțul.

### Aveți o mulțime de scene în joc. Inițial, plănuiați să introduceți și Casa Albă.

Nu pot să dau detalii în această privință, însă am fost rugați insistent să scoatem Casa Albă din joc. La

propriu, povestea e cam neverosimilă, căci de atunci ne tot întrebăm cum de au putut afla cei răspunzători de planurile noastre.

### Dar nu crezi cu adevărat în toate teoriile conspirației care apar în joc?

Teoriile conspirației mondiale mi se par extraordinare, dar nu cred o iotă din ele. Sunt fascinat mai degrabă de procesul de apariție a unor astfel de istorii, în fiecare teorie existând de altfel un sămbure de adevăr, despre care se zice: "E clar, doar știe oricine". Oamenii care stau în spatele acestor povești fac din ele story-uri absurde. Mi se pare cam limitant.

### AI o teorie a conspirației preferată?

Acea cu aeroportul din Denver mi se pare foarte cool. Sub clădirea principală se află niște magazii care au fost construite pe vremea lui George Bush și în care se strâng toți copiii care dispar anual. Sunt ținuți acolo ca sursă de hrană pentru extraterestri. Deci un templu fast-food pentru aliens, sub aeroportul din Denver. Cool.

plesă. Din contra, pentru Spector, acest lucru este expresia unei lovituri ironice date lipsei de imaginație a multor story-uri din action-adventures. După părerea sa, apariția unor urzeli ale acțiunii mai complexe este extrem de necesară, dacă se dorește atragerea mai multor oameni la jocurile PC. De-abia atunci când programatorii vor combina cu succes cei doi factori esențiali, "control cât mai simplu" și "story-ul cât mai complex și mai atractiv", hobby-ul jocurilor PC va avea o șansă să înrobească un segment larg al pieței. De-abia atunci jocurile PC vor deveni la fel de atractive ca lectura unei cărți sau mersul la cinematograful și tot atunci vor fi eliminate discuțiile referitoare la violența din jocurile PC și efectul lor asupra societății, în fața căreia Spector se dovedește a fi destul de sceptic:

"Părinții au dat întotdeauna vina pe alții că nu au controlul asupra copiilor. La început au fost filmele, apoi benzile desenate, apoi automatele de jocuri, apoi rock 'n' roll-ul. Iar acum sunt jocurile PC. Acesta este unul dintre motivele pentru care jocurile mele sunt așa cum sunt: nu trebuie să te plimbi împrejur și să omori o grămadă de oameni. Dar dacă totuși se face așa, consecințele care apar vor fi numeroase." Acest lucru demn de laudat a putut fi recunoscut în ultimele sale opere, mai ales în *Masterthief*, în care omorârea adversarilor atrage după sine o mulțime de probleme suplimentare. În *Deus Ex*, el merge chiar și mai departe. Când soția sa, Caroline, cu care locuiește în Austin, a trebuit să împuște un câine pentru a se apăra, ea a avut o reacție de repulsie, iar el una de bucurie: „nu a mai vrut să joace jocul niciodată și simțea o repulsie totală. Aceasta era exact reacția pe care o intenționam: nu ar trebui niciodată ca apăsatul pe trăgaci să fie soluția cea mai simplă. Acest lucru este valabil și pentru jocurile PC".

Andreas Sauerland  
t.a. Corneliu Dan

Underworld, Ultima VII, System Shock, Dark Project, iar acum *Deus Ex*.

Când vine vorba despre actualul său proiect, Spector nu mai vorbește ca despre un simplu joc, ci ca despre story-ul virtual, și ne explică foarte clar de ce anume depinde succesul unui adevărat thriller despre teorii ale conspirației. Titlul *Deus Ex* vine ca o persiflare a termenului apărut din lumea teatrului *Deus Ex Machina*, care însemna acțiunea teatrală de salvare a unui erou dintr-o situație critică prin apariția unui zeu leșit dintr-o mașinărie asemănătoare unei macarale. Aceasta era cea mai simplă soluție pe care și-o putea imagina un autor de piese de teatru, care rezolva problema tehnică a povestirii în care eroul dispărea din



**SURSA DE INSPIRAȚIE** Nașii noului proiect *Deus Ex* au fost seriale TV de tipul *Dosarele X*.

# Fabrica de zvonuri

LA CeBIT se etalează la standuri cardurile video ale anului în curs. De această dată, produsele reale au cam lipsit. Zvonuri în schimb existau cu duiumul.

## GLOSAR

- **Anti Aliasing**  
Rotunjirea  
canturilor din  
pixeli.
- **Fill rate**  
Măsură pentru  
viteza de desenare  
a unui card video
- **Hardware T&L**  
Calculare geometrice  
efectuate de chipul  
grafic.
- **Render Pipeline**  
Arhitectura chipului  
de trasare a  
datelor de imagini.

Văzând lista de participanți, am bănuțit că voi avea ce vedea la CeBIT. Nvidia, Matrox, Ati, VideoLogic, S3, 3dfx, Elsa, Asus, Creative, Guillemot - toți erau prezenți. Dar noutățile nu putea fi admirate direct la stand, ci în spatele ușilor închise. Cei care au plecat în pelerinaj să admire ultrarapidele acceleratoare 3D, a fost readus pe pământ cu rapiditate. Nici măcar unul din exponenți nu a arătat public noile mărfuri, nici măcar 3dfx nu a prezentat colecția de Voodoo4-5. În schimb, existau o mulțime de reprezentații secrete, ședințe conspirative și mai ales zvonuri. V-am făcut curioși? Atunci hal să ridicăm cortina din fața frontului grafic.

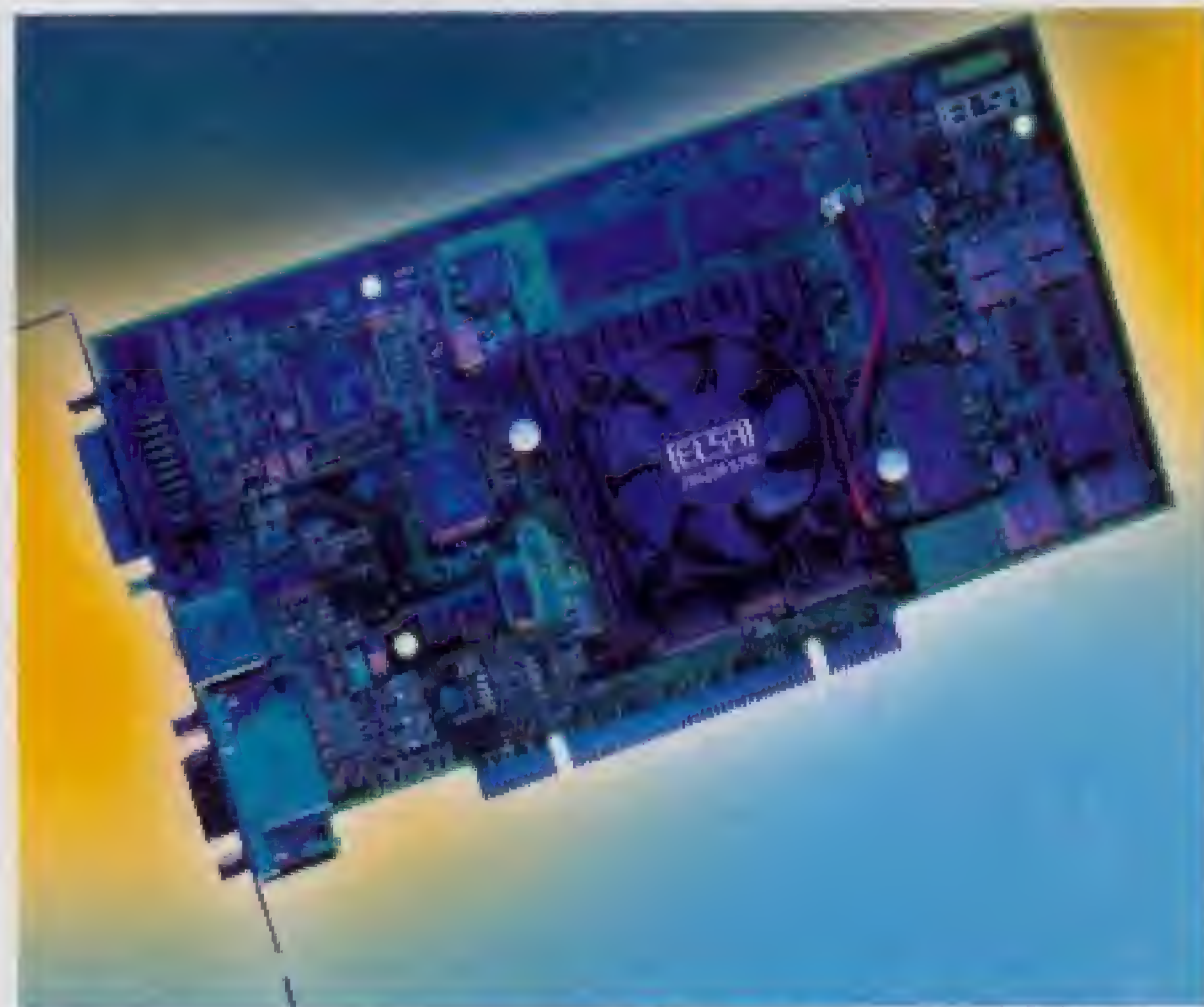
Cele mai mari surprize tangibile au venit de la 3dfx și Ati. În timp ce maestrul Voodoo își arăta calitățile anti-aliasing, Ati scotea din pălăria de magician noi specificații pentru ultima generație de Rage. Tocmai din această cauză am acordat în continuare câte o pagină flecărei teme. Unul din cele mai hot story-uri a fost



urmașul lui GeForce 256 de la Nvidia. Numele de cod NV15 al acestei bucați de siliciu îl face pe 3dfx să transpire abundant. După ce pe Internet au apărut acum două luni primele informații, la CeBIT se șopteau la ureche celelalte calități ale chip-ului. Abia după ce agitația târgului s-a mai stins puțin, au început să se cristalizeze câteva valori orientative ale lui NV15 și surorii sale mai mici, NV11 (vezi tabelul). Creative va juca un rol hotărâtor, după cum s-a anunțat la o conferință de presă a producătorilor de jocuri de la San Jose. Cardul NV15 va avea 32 MB DDR RAM, care, mulțumită tehnicilor îmbunătățite, va ruia ceva mai rapid decât un Annihilator Pro. Chip-ul a fost realizat cu tehnologia de 0.18 microni (GeForce: 0,22), astfel că Nvidia are mai mult loc pentru a scădea temperatura chip-ului sau pentru a-i adăuga noi tranzistori. Impresionantă este, în orice caz, arhitectura procesorului.

La fel ca GeForce, NV15 folosește și ea multe pipeline-uri paralele, la care punctele de imagine vor putea fi peticite cu două texturi în loc de una, cum era la predecesor. De acest lucru vor profita jocurile cu cerințe de texturi foarte mari, dar jocurile mai vechi nu vor fi influențate deloc. Nvidia își asigură astfel viitorul. După Creative, placa lor cu NV15 va realiza transpunerea imaginii pe TV printr-o cartelă suplimentară. Lucrările vor începe deja din luna mai, cu toate că prognoza ne pare de un optimism exagerat.

În timp ce producătorii sunt ocupați din plin cu pregătirile pentru



**PCI-POWER Erazor X PCI** produce satisfacție și pe sistemele fără port AGP. Cartela apare pe piață din aprilie.

■ **PĂPUȘA VOODOO**  
Lara Croft a avut o apariție foarte atractivă la standul 3dfx, însă nu a prezentat noile generații Voodoo.





**DECIZIE DE UPGRADE** Cu al său TNT2 Vanta, Creative vine în ajutorul tuturor celor ce depind de plăcile PCI.

NV15, alte firme precum Asus, Dell sau MSI au venit cu acceleratoare mai obișnuite cu chipset GeForce și cu 64 MB RAM. Asus și MSI vinde plăcile și muritorilor de rând, pe când la Dell ar trebui să investiți într-un sistem de marcă complet, precum Dimension XPS. Asus ne-a demonstrat câteva delicatose grafice în camera din spate. V6600 Pro cu chipset GeForce va apărea pe curând pe piață cu 64 MB SDRAM. Chiar și V6800 care a fost propusă pentru excelență va apărea cu 64 MB; în comparație cu V6600, aici este vorba de memorie Double Data Rate (DDR). Primele teste din Internet arată că versiunea 64 va accelera jocurile în cealaltă dimensiune, cea a rezoluțiilor de peste 1024x768 pe 32 biți. O astfel de tapițerie de memorie evită necesitatea de a analiza slotul AGP pentru a face comparații (oricum este prea încet). Prețurile acestor monștri GeForce vor fi pe la 650 DM (SDRAM) și 800 DM (DDR-RAM).

Ar fi exagerat să vorbim despre o modă. Dar mulți dintre producători sunt hotărâți să nu-i cedeze lui 3dfx fără luptă piața acceleratoarelor PCI. Acest lucru i-ar interesa pe nenumărații jucători care au cumpărat un PC cu chipset grafic integrat sau pe cei care încă mai pose plăci de bază fără AGP. Elsa începe cu Eraor X PCI din aprilie; aceasta este prima placă grafică cu chipset GeForce pentru

**Nvidia face un mare pas înainte cu al său NV15, pentru a satisface cerințele viitorilor jucători.**

## Despre canturi și poligoane

Accelerare geometrică hardware sau anti-aliasing independent de jocuri? Aceasta ar fi diferența între Voodoo5 și GeForce.

Când 3dfx va apărea pe piață cu noile chipuri VSA-100, discuțiile despre poligoane și filtrate se vor aprinde din nou. Nvidia a reușit să realizeze cu a sa GeForce 256 accelerarea calculului geometric pe chipul grafic (Hardware Transform&Lightning). Pionieratul va fi urmat anul acesta de mai toate firmele, numai de 3dfx nu. Maestrul Voodoo pune accent la chipul VSA-100 pe calități cum ar fi viteza de trasare, calitatea imaginii, anti-aliasing. Testerii și cumpărătorii au o viață destul de grea, deoarece nu se pot face diferențe între screenshot-urile cu scene din jocuri. În numărul următor al revistei vă vom oferi detalii mai exacte despre această temă.



**POLIGOANE DUMNEZEIEȘTI** Messiah va fereți posesorii de GeForce, mulțumită engine-ului său cu multe poligoane. În modelul de mai sus se pot vedea foarte bine diferențele.

sloturile PCI. Costurile vor fi cam de 600 DM. Pe lângă cei 32 MByte SDRAM, va avea și un conector DVI pentru monitoare LCD. De la Eraor X AGP, preia frecvența de tact (120/166) și software chipguard pentru un overclocking controlat. Un alt concurent în ringul PCI este Creative. Blasterul 3D TNT2 Vanta este bazat pe același chip de la Nvidia și avea prețul de aproximativ 250 DM, răspunzând astfel jucătorilor cu cerințe de nivel mai mediu. Vanta este un fel de TNT2 mai slab și rulează la frecvența de 110 MHz (TNT2:125,

TNT2 Pro:143, TNT2 Ultra: 159 MHz). Nu se va putea juca la fel de bine ca și cu un adevărat TNT2 sau cu un GeForce, dar placa își merită banii pentru cei care doresc să facă un upgrade. Coroana de lauri a cercetării PCI o poartă bineînțeles 3dfx, care va dezvălui două dintre cele mai noi plăci Voodoo PCI (Voodoo4 4500, Voodoo5 5000).

Thilo Bayer

## Date tehnice

3dfx vs. Nvidia, VSA-100 vs. NV11/NV15. Care sunt adevăratele diferențe tehnice?

Chip	VSA-100	NV11	NV15
Producător	3dfx	Nvidia	Nvidia
Tact chip	166 MHz	160 MHz	135 MHz
Pipeline (pixel/textel)	2x1	2x1	4x2
Filtrate pixeli	333 MPixel	320 MPixel	540 MPixel
Filtrate texturi	333 MTextel	320 MTextel	1080 MTextel
Frecvență memorie	166 MHz	183 MHz	333 MHz (166x2)
Tip memorie	SDR DRAM	SDR DRAM	DDR DRAM
Hardware T&L	Nu	Da	Da
Scalare	Da (1-32)	Nu	Nu
Anti-aliasing	Hardware	Software	Software



**BANCUL DE MEMORII**  
Asus îi dăruiește lui V6600 Pro 64 MB SDRAM, fericind astfel mai ales jucătorii high-end.

# Impresionantul corn al abundenței

Ati dorește să se plaseze la vârf, prezentând mai multe calități de accelerare 3D hardware decât concurența.

**FACTS**

■ PRODUS Ati „Rage 6” ■ CATEGORIE Graficăchip ■ PROVIDER Ati Technologies ■ PREȚ Noch unbekannt ■ TERMEN DE APARIȚIE August 2000

**PE SCURT**

**Chip-ul Ati suportă bump-mapping-ul?**  
Ati suportă toate cele trei forme cunoscute de bump-mapping: emboss, Dot3 (la fel ca GeForce de la Nvidia) și environment mapped (ca Matrox G400).  
**Va fi din nou o soluție dual-chip, ca la Rage Fury Maxx?**  
În principiu, noul chip poate fi combinat similar pe o placă grafică. E încă destul de incert dacă va exista un produs corespunzător.



900 Polygone

**■ FINISAT**  
Mai multe poligoane dau o impresie mai puternică de realitate.



9000 Polygone

Ati face parte din categoria grea a ligii accesoriilor de vârf pentru computere. Veți afla cum doresc canadienii să-l înlăture pe obraznicul nou venit, Nvidia.

Plata accesoriilor de calitate de bază pentru calculatoare nu a fost niciodată atât de pretențioasă în ce privește performanțele, dar dacă privim concurența prețurilor și fiabilitatea produselor constatăm că a fost extrem de dură. Apariția lui Nvidia a adus virtuțile de bază la performanțe excepționale, fapt ce a determinat-o pe Ati să-i calce pe urme începând cu anul 1999. Însă Ati nu conducea degeaba piața, dacă nu ar fi fost conștientă de puterea ei. La scurt

timp după ce a primit provocarea, urmașul lui Rage 128 Pro se afla în lucru. Chip-ul cu numele de cod Rage 6 ne face o idee despre viitorul accelerației 3D.

A avea performanțe asemănătoare chipului NV15 de la Nvidia pare o miză destul de temerară, însă ar avea șanse de reușită, dacă privim puțin mai îndeaproape datele. Nucleul lui Rage 6 este un pipeline dublu, care poate genera până la trei texturi filtrate bilinear pe pixel. Cu aceasta se pot obține la jocurile actuale doi pixeli

pe tact. În funcție de viteza de tact finală (200-400 MHz), acest lucru ar duce la un fillrate de peste 400 Mpixeli/sec și peste 1200 Mtexeli/sec.

Cel mai mult se investește la Rage 6 în calitatea și realismul imaginii, care vor fi realizate de motoarele pixel tapestry în chip. Acesta este astfel primul chip 3D care accelerează toate tipurile de bump-mapping în hardware, combinând EMBM-ul cu reflexie a mediului a lui Matrox, procedeele Dot3 de la Nvidia și celelalte modele cunoscute de emboss. Mai mult, unitatea geometrică nu va prelua doar funcția de transform&llghk-ning. Îndepărtarea obiectelor 3D care nu se mai află în câmpul vizual al jucătorului (clipping) este sarcina hardware-ului. Sunt posibile și texturizările 3D. Acestea nu sunt generate ca niște tapete, ci ca niște blocuri de marmură, fiecare cu altă suprafață, în funcție de derularea suprafeței vizualizate. Versiunile proprii de anti-aliasing și exactitate a mișcării propagate de 3dfx au fost puse la dispoziția producătorilor de jocuri.

Dar creme de la creme este însă constituit de 3D-morphing, care deja era susținut de OpenGL și va fi introdus în DirectX 8 (vezi caseta specială). Aceste proprietăți, precum și capacitatea de a așeza texturile ca o piele veritabilă peste modele constituie sarcinile așa-numitului charisma engine.

Armin Lenz  
t.a. Corneliu Dan

## Ideii carismatice

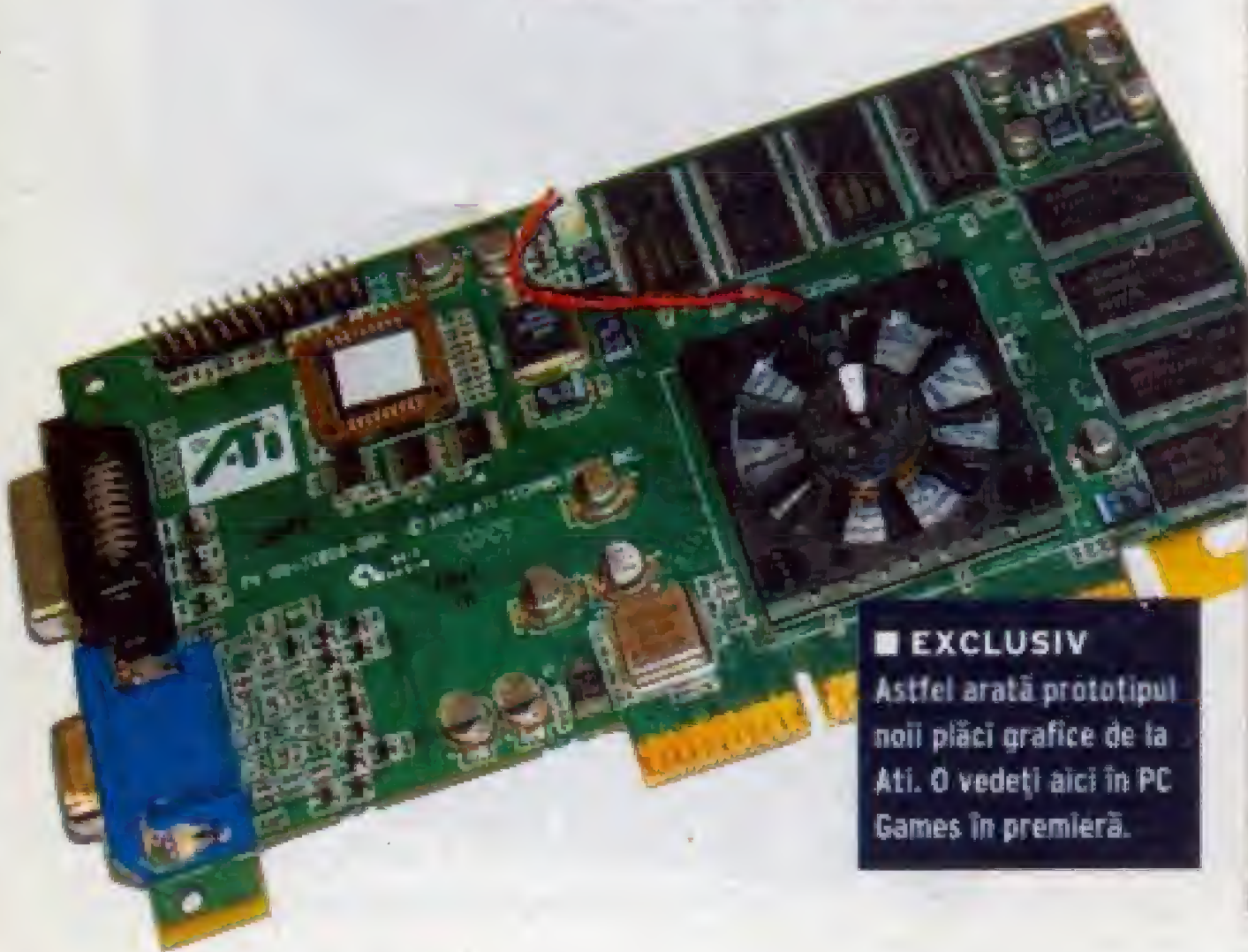
Calculatoarele pentru jocuri ca home-cinema sunt o idee urmărită nu doar de 3dfx. Un mare pas înainte îl constituie keyframe interpolation.

Prin introducerea unui model inițial și a unui final, precum și a pașilor intermediari, charisma engine-ul lui Rage 6 ar trebui să fie în stare să controleze toate secvențele intermediare, fără a folosi procesorul sistemului. Aceasta este condiția pentru a realiza, de exemplu, o sincronizare a buzelor în unele scene de joc. Gândiți-vă la un joc Star Trek în care joacă rolul principal Odo.

### Keyframe Interpolation



**ATMOSFERĂ** Mimica realistă este cheia pentru jocuri de o calitate cinematografică. În absența acestora, figurile arată cam neconvincător.



**■ EXCLUSIV**  
Astfel arată prototipul noii plăci grafice de la Ati. O vedeți aici în PC Games în premieră.

# Reîntoarcerea maestrului vrăjitor

3dfx a arătat pentru prima dată la CeBIT noile plăci Voodoo puse în practică.

## FACTS

■ PRODUS Voodoo4/Voodoo5 ■ CATEGORIE Placă grafică ■ PROVIDER 3dfx ■ PREȚ Nestabil ■ TERMEN DE APARIȚIE Aprilie 2000

### PE SCURT

#### Ce se ascunde în spatele unui T-Buffer?

T-Buffer este un domeniu al memoriei în care imaginile pot fi combinate între ele. Apar astfel efecte ca exactitatea mișcării și anti-aliasing.

#### Funcționează la toate jocurile?

Anti-aliasing-ul da, restul efectelor nu. Anti-aliasing are totuși cea mai mare însemnătate și poate fi activat foarte simplu (oricum, doar la seria Voodoo).

La început s-a promis că plăcile video bazate pe chipul VSA-100 se vor afla sub Pomul de Crăciun. Acum, 3dfx proclamă apariția lor în aprilie. Am făcut un joc de probă pentru dvs.

Cei care au dorit să vadă nolle produse ale seriei Voodoo4/5 puse la lucru la standurile CeBIT au fost foarte dezamăgiți. Doar câteva motive pe pereți sugerau noua eră 3dfx, iar modelul lui Lara Croft, Lara Weller, a atras o mulțime de vizitatori. Într-o cămăruță mai liniștită rula totuși un Voodoo5, la o frecvență de 100MHz (frecvența finală a fost de 166MHz), pe un sistem Macintosh și pe un PC. Pe calculatorul Mac-G4 rula Star Wars Racer, cu full anti-aliasing (patru samples pe punct), care făcea să dispară ca prin minune supărătoarele tremurături ale pixelilor la imaginile în mișcare.

Mai interesantă din punct de vedere optic a fost comparația directă între V5 5000 și un card GeForce, la un joc cunoscut bazat pe engine-ul Q3. Nici aici nu se mai vedea deloc linii pixeloase, grație anti-aliasingului lui V5, în timp ce GeForce vrăjea pe monitor niște imagini ceva mai colorate. În afară de aceasta, 3dfx a modificat codul programului pentru V5, astfel încât figurile se deplasau grațioase, prin efectele de motion blur. Foarte convingătoare optic a fost demonstrația de *Rally Championship* de la Electronic Arts. În timp ce la GeForce imaginea era foarte tulbură, din cauza mulțimii de pixeli, V5 prezenta o imagine foarte liniștită a jocului, fapt datorat marelui avantaj al tehnologiei T-Buffer. La jocurile care depind mai mult de viteza procesorului, cum sunt *Ultima IX* și *Drakan*, se poate obține o calitate mai bună a imaginii activând anti-aliasing-ul. La devoratorii de fill-rate ca *Heavy Metal F.A.K.K.2*, jucătorul va trebui să renunțe la

această opțiune.

Am mai primit detalii suplimentare despre noua arhitectură Voodoo. Chipul VSA-100 calculează cu o precizie pe 40 biți, pentru a afișa o imagine cât mai clară. Interfața RAM nu susține memoria DDR ca chipsetul Nvidia. De la 3dfx nu au sosit informații privitoare la disponibilitate, prețuri și pachete de jocuri. Presupunem că primele plăci vor apărea de la sfârșitul lunii aprilie. Nava de luptă Voodoo5 6000 nu a fost anunțată încă.

Thilo Bayer  
t.a. Corneliu Dan

### ■ DUET VOODOO

Așa arată un Voodoo5. Fiecare chip grafic cu răcire activă controlează câte 16 Mbyte RAM.



## Intimități Voodoo

Am putut vorbi la CeBIT cu Peter Wicher, care, în calitate sa de director of product marketing, are o privire de ansamblu asupra tuturor plăcilor 3dfx.

Noile plăci bazate pe VSA-100 apar cu mare întârziere. Sunteți totuși competitivi încă?

Da. Vrem să-l convingem pe jucători prin calitate și viteză. Scalabilitatea chip-ului și caracteristici precum T-Buffer și compresia de texturi ar fi de amintit în primul rând.

Overclocker-ii care posedă seria Voodoo3 au o viață cam grea. Se va schimba acest lucru?

În tot cazul, vom prevedea toate plăcile noi cu ventilatoare, iar overclocker-ii va primi un overclocking utility.

Un chip Voodoo reușește pentru prima dată să stăpânească o adâncime de culoare pe 32 biți. Noile plăci Voodoo4 nu vor avea de suferit din această cauză?

Este normal ca adâncimea de culoare de 32 biți să acționeze ca o frână. Dar am investit mult timp în interfața memoriei. Scopul lui Voodoo4 sună cam așa: o bună viteză a jocurilor la 1024x768 pe 32 biți.



**PE ȘLEAU** Peter Wicher a clarificat întrebările referitoare la noua serie Voodoo.

## Familia VSA-100

Aici vedeți toate noile plăci video care au fost anunțate oficial de 3dfx.



MODEL	TIP	CHIP	MEMORIE	FILLRATE	T-BUFFER
Voodoo4 4500	PCI/AGP	1xVSA-100	32 MB	366 MPixel	Nesigur
Voodoo5 5000	PCI/AGP	2xVSA-100	32 MB	667 MPixel	Da
Voodoo5 5500	AGP	2xVSA-100	64 MB	667 MPixel	Da



# Fulgere deasupra Paradisului procesoarelor

## GLOSAR

- **Gigahertz**  
1.000 Megahertzi
- **FPGA**  
Noul ambalaj de CPU pentru Socket 370
- **L2-Cache**  
Memorie intermediară ultrarapidă între memoria RAM și CPU
- **ISSE**  
Set de instrucțiuni speciale de la Intel pentru accelerarea jocurilor
- **OEM**  
Producător de computere (Original Equipment Manufacturer)

Vremurile de monopol ale afacerilor cu procesoare au trecut de tot. Anul acesta se va dansa până vi se vor toci tălpile. Veniți cu noi pe parchet!

**A**MD se ferește de cățeluși și bulldogi, Intel meditează la e-commerce, iar VIA și-a pus în cap să intre în forță pe terenurile grase de pășunat ale lui Intel. Cine ar fi prevăzut la ultimul CeBIT un asemenea scenariu?

În timp ce giganții software-ului se proțăpeau în fața standurilor cât un aeroport, Intel s-a retras contemplativ într-o cabană albastră, în hala de rețele. Gorila din junga procesoarelor medita pe marginea faptului că produsele făcute acasă sunt cărămizile comerțului electronic. Neoficial, au cedat totuși și au revenit pe tărâmurile pământeste, vorbind și despre noile procesoare Celeron, despre viitorul lui Pentium III și a urmașului său, Willamette. VIA, cunoscută până nu de mult ca un producător de chipseturi pentru plăci de bază cu performanțe lamentabile la jocuri, s-a stabilit într-un colț al halei de procesoare. Aliața era făcută cu AMD, al cărei

procesor Athlon cu 12 cilindri nu mai trebuia să se rușneze nici măcar în fața celor mai performante procesoare de la Intel și care a trecut deja de granița de 1 GHz.

În ansamblu, piața cam leneșă a procesoarelor a intrat într-o accelerată mișcare de avalanșă. Acolo unde până acum era o plictiseală de monopol, este o competiție atât

de strânsă, încât omul obișnuit nu mai știe ce să cumpere. Intel și AMD se tatonau reciproc, pentru a apărea primul pe piață cu gigahertzul. AMD și-a luat cupa acasă la începutul lunii martie.

Planurile lui Intel sunt mai puțin flexibile, căci liderul de piață trebuie să ia în considerare marile OEM-uri, precum Dell. Până în toamnă, Pentium III trebuie să atingă ștafeta celor 1000 MHz. În martie au apărut PIII 833 și 866 în cantități infime, iar în lunie va apărea 933-ul. Procesorul de 1 GHz va fi vândut la început doar unul număr foarte mic de mari

## Infrastructura procesoarelor

da=0 nu=1

Micul ABC al chipseturilor plăcilor de bază. A ști care CPU se potrivește la fel de chipset e o chestie tot mai cețoasă de la o lună la alta.

CPU	INTEL BX	INTEL 810(E)	INTEL 815	INTEL 820	VIA APOLLO PRO133(A)	AMD 750	VIA KX133	VIA KZ133
Intel Celeron	□	□	□	□	□	□	□	□
Intel Pentium III	□	□	□	□	□	□	□	□
AMD Athlon	□	□	□	□	□	□	□	□
AMD Athlon Professional	□	□	□	□	□	□	□	□
AMD „Spitfire“	□	□	□	□	□	□	□	□
VIA Cyrix III	□	□	□	□	□	□	□	□

**GLOSAR**

- **PC100 SDRAM**  
Memorie pentru busuri de memorie de 100 MHz.
- **PC133 SDRAM**  
Memorie pentru busuri de memorie de 133 MHz.
- **3DNow!**  
Set de instrucțiuni speciale de la AMD pentru accelerarea jocurilor.
- **Socket A**  
Noul socket pentru procesoare AMD.

producători loiali lui Intel.

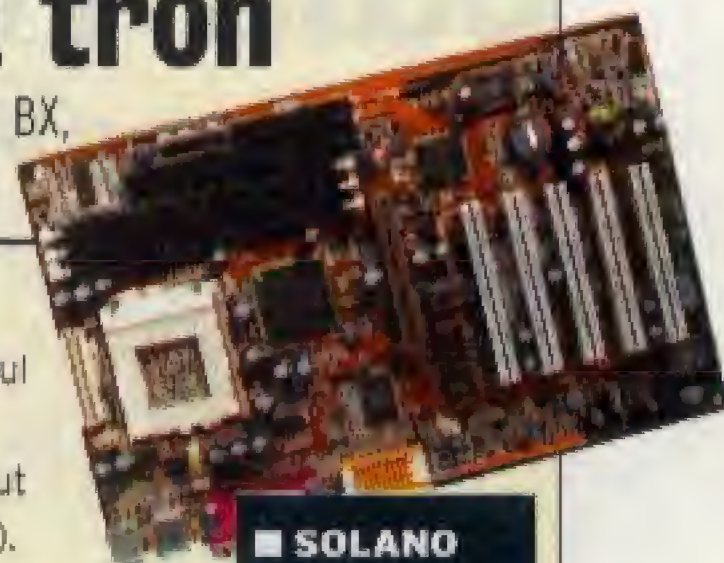
Acesta va funcționa atât pe Socket 370 FCPGA, cât și pe Slot 1, aflat deja pe cale de dispariție. Celeron a apărut în martie la vitezele de 600 și 633 MHz. Faptul a fost cauzat de creșterea importanței sale pentru jucători, căci noul model Celeron este un Coppermine mai mic pe 66 MHz FSB și cu ISSE. Acest lucru le va produce acestora mari bucurii, căci ISSE accelerează drastic multe tehnologii grafice. Un Celeron 700 urmează în iunie, iar modelele mai rapide în decursul anului în curs. Pentru noul model vor fi luate în considerare și vitezele mai mici de 600 MHz.

Privitor la infrastructură, Intel a realizat de asemenea câteva lucruri îmbucurătoare. Au recunoscut faptul că i820, deși era bine format tehnologic, nu avea priză la clienți, datorită prețului și faptului că avea nevoie de memorie PC133 SDRAM. Intel815 Solano promite să devină mult mai popular decât chipsetul BX. Are un FSB și memoria SDRAM pe 133 MHz, iar comunicarea internă se face la o viteză dublă față de predecesorul său (la fel ca la 810/810E și 820). Grafica 3D integrată este mai puțin atractivă, însă placa oferă posibilitățile de a o dezactiva, oferind și suport pentru portul AGP. Dacă acest

## Solano, urmașul la tron

Intel815 este probabil urmașul la tron al chipsetului BX, de vreme ce Intel820 este situat încă prea departe.

Cu acesta se va face legătura între PC133 SDRAM și FSB 133. Explicat mai simplu, procesorul, la fel ca la predecesorul pe 100 MHz, BX, va avea la dispoziție întreaga lățime de bandă a memoriei. La overclocking-ul plăcilor BX am obținut deja rezultate mult mai bune față de Intel820 și Intel810(E). Intel815 este caracterizat printr-o mare integrabilitate, dar este mult mai adaptabil din punctul de vedere al jocurilor. Pe noile plăci Solano va exista un slot AGP, chiar contrar graficii 3D cu suport DVD, integrate și dezactivabile. Opțiunea de ieșire digitală, sunet integrat și lipsa totală a sloturilor ISA modernizează chipseturile. Toți marii producători de plăci de bază vor prezenta în curând modelele construite după Solano-ul de la Intel, în timp ce deja se află pe piață tone de chipseturi i820.



■ **SOLANO**  
Intel815 va rula constant la 133 MHz.

chipset va rula la viteza unui BX în overclocking la 133 MHz, bucuria cumpărătorilor va fi enormă.

La AMD, semnele cerești recomandă multă circumspecție, să nu se înecă în propriul succes. Athlon îl este superior unui Pentium III. Întrebarea care se pune sună ironic: cum vor face să aibă așa un succes încât să ajungă, ca Intel, în imposibilitate de livrare? Vestea cea bună este că fabrica din Dresda va livra în masă, din luna iunie, chip-urile bazate pe cupru. Cele două noi modele de Athlon le vor

înlocui cu succes pe cele precedente, împreună cu Socket-ul Super 7. Spitfire este denumirea procesorului low end care va debuta în această serie. Acesta e un mic Athlon cu L2 cache intern pe Socket A și va avea un preț accesibil. Următorul pas este Athlon Professional, denumit și Thunderbird. Acesta va face furori, datorită atât frecvenței mari de tact și a L2 cache-ului intern, cât și faptului că va avea la dispoziție două interfețe de conectare la placa de bază: Slot A și Socket A. La jocuri, acest CPU îl va lăsa cu mult în urmă pe Intel. Oricum, prețul va decide. În camera din spate rula deja un sistem cu 1116 MHz, cu tehnologie de cupru.

După AMD, am trecut și pe la VIA. VIA a prezentat noul KX133 pe care am putut să-l testăm deja pe o placă de bază Epox-7KXA.

În decursul anului, atât VIA, cât și AMD vor suporta noile DDR SDRAM, crescând astfel performanțele.

VIA s-a extins imediat după BX în ce privește segmentul de costuri. La Slot 1 și Socket 370, VIA este reprezentată în continuare de chipsetul Apollo Pro 133(A), ultima revizie a acestei versiuni demonstrându-i performanțele ridicate la jocuri. Și în domeniul superintegrării, VIA este destul de activă, iar noile așa-numite "sisteme PC de 600\$" vor fi echipate cu procesoarele Cyrix III. Acestea sunt urmașele mai slabele M-II. Viteza de start va fi la 400 MHz și vor avea câteva caracteristici îmbucurătoare pentru jucători: 256 Kbyte L2-Cache intern, instrucțiuni 3DNow! și un FSB între 66-133 MHz.

Armin Lenz  
t.a. Corneliu Dan

## PROCESOARE

Jocul de puzzle al CPU-urilor devine din ce în ce mai complicat. Noile produse cer tot mai multă atenție la achiziționare, pentru a se evita probleme ulterioare.



PRODUCĂTOR	MODEL	FRONT SIDE BUS	CONEXIUNE	CHIPSET	MENTIUNI
Intel	Celeron	66 MHz	Socket 370 PPGA	BX, 810(E), VIA	Se termină la 533 MHz
Intel	Celeron	66 MHz	Socket 370 FCPGA	BX, 810(E), 815, VIA	Din Martie cu 600/633 MHz și ISSE
Intel	Pentium III	100/133 MHz	Socket 370 FCPGA	BX, 810(E), 815, 820, VIA	Din Martie cu 850/866 MHz
Intel	Pentium III	100/133 MHz	Slot 1	BX, 810(E), 815, 820, VIA	Din Martie cu 850/866 MHz
AMD	Athlon	200 MHz	Slot A	AMD750, KX133	Disponibil până la 1GHZ
AMD	„Spitfire”	200 MHz	Socket A	AMD750, KZ133	Înlocuitorul serial K6, Internal Cache
AMD	Athlon Professional	200 MHz	Slot A	AMD750, KX133	De la sf. lui Iunie cu internal Cache
VIA	Cyrix III	133 MHz	Socket 370 FCPGA	BX, 810(E), 815, VIA	3DNow!, Internal Cache, 400/433 MHz

## Thunderbird, pasărea tunetului

Athlon-ul de la AMD a avut un start de succes, meritând astfel laudele din presă, însă a pierdut de multe ori în duelul cu Coppermine.

Acest lucru se va schimba datorită modificării efectuate încă din 1999 la K6-III, prin mutarea cache-ului extern pe chip și accelerarea la lui tactul CPU-ului. Acest lucru îmbunătățește atât lățimea de bandă, cât și viteza de răspuns la cererea de date (latența), care este, după părerea noastră, destul de critică la multe jocuri. Rezultatul cu numele de cod Thunderbird va apărea încă în prima jumătate a anului, sub denumirea de Athlon Professional, și îl va ferici chiar și pe jucătorii cei mai avizi de performanțe. O dată cu apariția sa, clasicul Athlon va dispărea din competiție. În același timp va fi lansat Spitfire, o versiune mai mică pentru Socket A a lui Athlon Professional, cu mai puțin cache. Acesta va înlocui seria K6.



■ **THUNDERBIRD**  
Coppermine-ul de la AMD își va arăta în curând colții.

# Sala regelui munților

Cei care și-au cumpărat un Athlon ar putea să dea fără să știe peste comoara ascunsă, denumită Bypass

## GLOSAR

- **AGP**  
Legătură rapidă între CPU și placă grafică.
- **Slot A**  
Slot pentru procesoare Athlon pe placa de bază.
- **Cache**  
Memorie intermediară rapidă, care stochează cu mare viteză date de care este nevoie.
- **Chipset de placă de bază**  
Circuite de comutare care preiau sarcinile de administrare a memoriei și a perifericelor.
- **Super Bypass**  
Conexiune de memorie rapidă la chipset-urile Irongate.
- **UltraDMA/66**  
Conexiune Harddisk care poate transporta până la 66 MB/sec.

■ **FULL GAS**  
Athlon de la AMD a ajuns primul la linia de sosire în întrecerea megahertzilor.



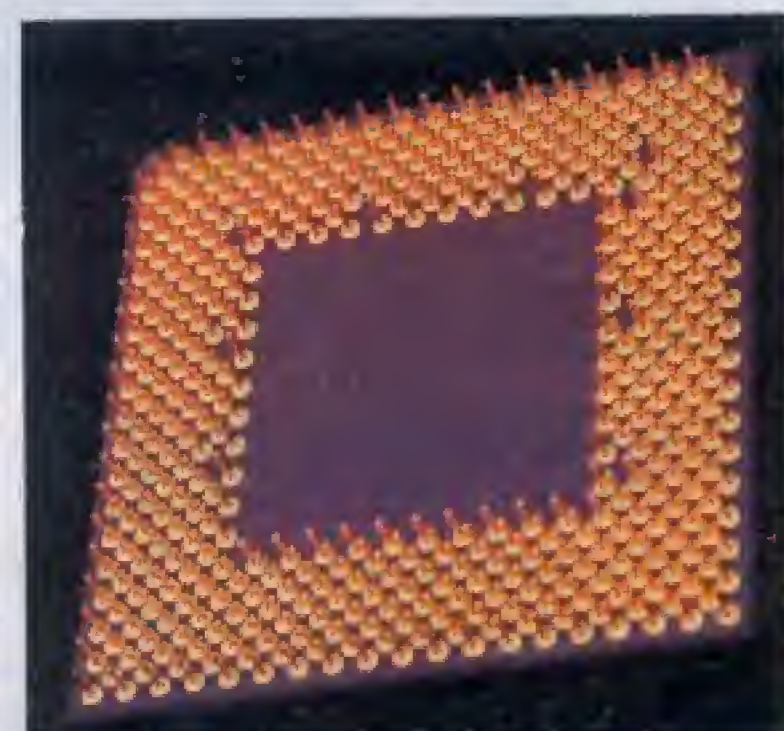
**Fără discuție, Athlon și-a câștigat pe drept o poziție puternică în domeniul Jocurilor PC. Acest fapt se datorează atât arhitecturii mai moderne decât cea a unui Pentium III, cât și prețului mult mai mic.**

Șasiul motorului procesorului era chipset-ul AMD750, cunoscut și sub numele de Irongate. Acesta lucrează în combinație cu Slot A, legătura de până acum cu placa de bază. Irongate putea fi găsit până acum pe toate plăcile de bază și va fi înlocuit după CeBIT de către performantul KX133. Puterea lui Irongate este datorată faptului că a fost testat deja câteva luni la rând de către utilizatori și pentru că driverele celor mai noi revizii ale chip-ului pot fi socotite ca fiind mature. Are câteva greutăți la

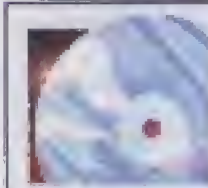
cardurile GeForce și AGP2X, cu toate că, după informațiile noastre, vina îi aparține mai mult lui Nvidia. Handicapul său constă în folosirea lui AGP2X și a PC100 SDRAM, ceea ce îi reduce performanțele finale. Cei care vor privi totuși mai îndeaproape vor găsi o mică ușură, care trebuie deschisă pentru a obține mai mult power. Ultimele versiuni AMD750 sunt prevăzute cu așa-numitul Super Bypass. Cine are norocul să posede o placă de bază cu revision C5 sau C6 a lui Irongate poate activa modul ultrarapid de transfer al memoriei. Nu se mărește lățimea de bandă, ci doar latența (timpul de așteptare la răspunsul pentru cererea de date). Jocurile vor deveni cu câteva procente mai rapide, fără a fi nevoie de upgrade sau overclocking, ajungând la fel de rapide ca un Coppermine la aceeași frecvență de tact. Multe din versiunile mai noi de BIOS oferă această posibilitate de

setare din fabrică, iar unli producători permit overclocking-ul FSB-ului la 240 MHz (120 MHz cu rată dublă de transfer). Prețul probabil pentru o placă de bază cu Irongate va fi pe la 250 DM. La orizont se arată deja primele livrări de chipset-uri KX133 pentru Slot A, care vor fi cam la același preț. Infrastructurile bazate pe nolle chipset-uri VIA KZ133 nu sunt încă disponibile, însă vor trebui să apară în laboratorul nostru în următoarele săptămâni. Chipset-ul va servi exclusiv socket-ului A pentru Spitfire și Athlon Professional. Se anticipează din această cauză o scădere a prețurilor la Athlon.

Armin Lenz  
t.a. Corneliu Dan



**SOCKET A** Noua generație de Athlon vine la start cu o nouă interfață de conectare.



### PE CD-ROM!

CHIPID testează și activează rapidul Super Bypass



**PUTEREA AMAZOANELOR** Frumoasa amazoaă Rynn din Drakan profită mult de pe urma plăcilor de bază Athlon cu Super Bypass.

## Cărămizile de construcție ale unui Athlon

Maxima chipset-urilor plăcilor de bază pentru sistemele Athlon înseamnă evoluție, nu revoluție. Vă arătăm cele mai importante motherboard-uri.

PRODUCĂTOR	MODEL	CHIPSETURI	MEMORIE	ALTELE	PREȚ
AOpen	AK72	KX133	PC100/PC133	din aprilie	necunoscut încă
ASUS	K7M	AMD 750	PC100	până la 133 MHz FSB	360 DM
ASUS	K7M Sound	AMD 750	PC100	cu Sound onboard	390 DM
ASUS	K7V	KX133	PC100/PC133	din aprilie	necunoscut încă
Blostar	M7MKA	AMD 750	PC100	-	300 DM
DFI	AK70	AMD 750	PC100	4-Layer	315 DM
Epox	EP-7KXA	VIA KX133	PC100/PC133	83-115 MHz FSB	310 DM
FIC	SD11	AMD 750	PC100	până la 133 MHz FSB	300 DM
Gigabyte	7IX/7IXE	AMD 750	PC100	E-Version e mai nou	320 DM
MSI	K7Pro	AMD 750	PC100	Super Bypass	290 DM
MSI	K7Master	KX133	PC100/PC133	din aprilie	necunoscut încă
NMC	7VAX	KX133	PC100/PC133	echivalent EP-7KXA	320 DM

# Turbo pentru Athlon

Athlon își pune mânușa KX133 și-l provoacă pe Pentium III la un meci de kickbox

## FACTS

■ PRODUS Placă de bază EP-7KXA ■ CATEGORIE Infrastructură ■ PRODUCĂTOR Epox ■ PREȚ cca. 290 DM ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja

## PE SCURT

- 200 MHz Front Side Bus
- 133 MHz bus memorie
- UltraDMA/66
- AGP4X
- Peste 1 GB lățime bandă de memorie
- Un grad de performanță mai ridicat

La ce ne putem aștepta de la un KX133? Caracteristicile sale sunt asemănătoare cu cele ale fratelui său, Apollo 133 cu Slot 1, cu excepția faptului că acesta rulează la un alt FSB. Comparându-l cu platforma existentă deja cu chipset Irongate, cea mai importantă noutate este transferul mai rapid între chipset și memorie. În loc să folosim memoria PC100 SDRAM, putem acum să punem pe placă și DIMM-uri PC133 SDRAM.

Timpii de acces sunt de 7,5 ns, chiar dacă acum nu mai există Super Bypass. Teoretic, se obțin performanțe cu 33% mai mari decât înainte, însă, datorită latenței mai mari, se poate observa practic o creștere doar cu 10-15%. Cercetând atent rezultatele testului Benchmark, putem observa că aceste performanțe ridicate pot fi obținute la un sistem bazat pe Irongate doar folosind un procesor mai rapid și, implicit, mai scump. Pentru cumpărători, încă un argument în plus în favoarea lui

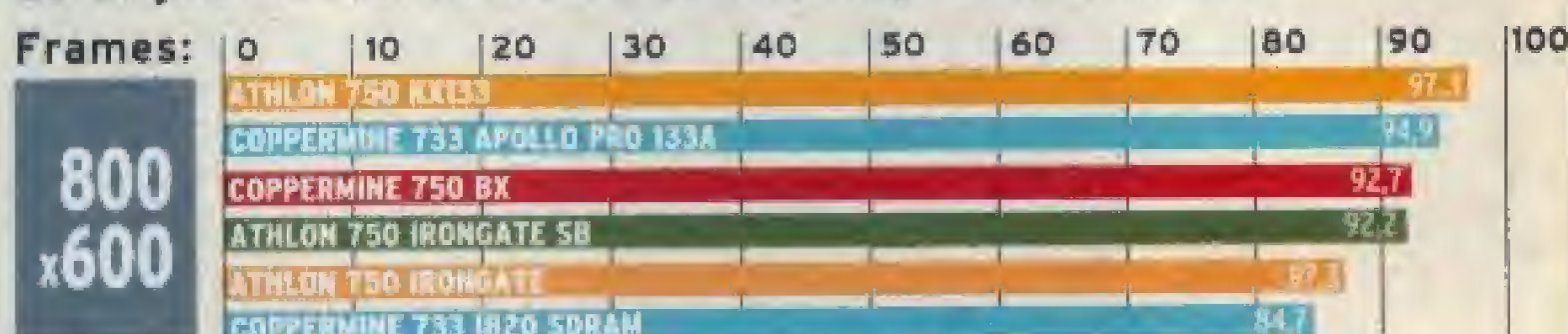


**VALOARE NETĂ** De nolle calității ale lui KX133 profită mai ales jocurile bazate pe engine-ul Q3.

## Chipset-uri în sarcină

Clasa 750 ne demonstrează importanța infrastructurii în competiția jocurilor

Q3-Engine 1.11 (GeForce DDR, OpenGL, High Quality, 16 Bit)



Drakan v4.44 (GeForce DDR, Direct3D, 16 Bit)



LEGENDĂ: REZOLUȚIE (FPS)

KX133 are performanțe foarte solide la jocuri, fără a declassa AMD-ul la 750 MHz. Bucurile dublă pentru VIA: seria Apollo cu Slot 1 a devenit între timp și ea competitivă.

KX133. Cea de-a doua noutate, AGP4X, îl conferă în plus un viitor sigur. Dar, la fel ca la Intel, acest lucru nu aduce diferențe semnificative față de AGP2X.

Frățiorul mai mic, KZ133, este conceput pentru Spitfire. Lăsând la o parte numele sugestiv care odinioară făcea să tremure puterile Axel, vom găsi în acesta un urmaș foarte performant al sistemelor Super 7. Capacitățile sale sportive vor trebui să fie evidente înainte de a comuta semaforul jocurilor pe verde. Și KX133 va lucra cu Socket A, dar va fi focalizat mai mult spre Athlon Professional Thunderbird.

În funcție de joc, KX133 îl lasă în urmă pe vechiul Irongate și costă doar o idee mai mult. Doar utilizarea Super Bypass-ului poate să-i mai dea acestuia din urmă un boost. După testele noastre, merită ca, la

cumpărarea unui sistem Athlon, să cheltuiți ceva mai mult achiziționând un KX133 și memorie PC133. Însă upgrade-ul nu este (încă) inevitabil. Chestiunea aceasta devine interesantă de-abia după apariția lui Athlon Professional pentru Slot A pe piață. Acum nu aveți încă la ce să folosiți lățimea de bandă a unei memorii PC133 SDRAM.

Armin Lenz  
t.a. Corneliu Dan

## Date tehnice

În continuare, vă prezentăm în ansamblu diferitele infrastructuri, fiecare cu caracteristicile tehnice. Cel mai interesant este, desigur, raportul preț - performanțe.

PERFORMANȚE	INTEL BX440	INTEL 820 SDRAM	VIA APOLLO PRO 133A	AMD750 IRONGATE	VIA KX133
CPU	Pentium III 750	Pentium III 733	Pentium III 733	Athlon 750	Athlon 750
Front Side Bus	100 MHz	133 MHz	133 MHz	200 MHz	200 MHz
Bus memorie	100 MHz	100 MHz	133 MHz	100 MHz	133 MHz
AGP	2X	4X	4X	2X	4X
HDD	UDMA 33	UDMA 66	UDMA 66	UDMA 66	UDMA 66
Performanță	100%	92%	104%	100% (108% SB)	108%
Preț	100%	87%	83%	69%	71%



**VIA livrează un chipset cărui jucătorii pot să-i acorde în acest an toată încrederea.**

OPINII

Armin Lenz

KX133 reprezintă categoric un pas înainte, permițându-i unui Athlon să întrecă din nou procesoarele Intel, în acest caz un Coppermine. Cel mai interesant va fi în momentul în care va apărea noul Athlon Professional cu cache intern. Acesta va crește performanțele la jocuri cu cel puțin 10-15%.

# Gâdilat pe la urechi

Cel care s-a plimbat pe la CeBIT a fost asaltat la fiecare colț de focuri acustice încrucișate

## Glosar

- **A3D**  
Mufă sunet 3D pentru Aureal
- **MIDI**  
Standard pentru redarea muzicii pe sintetizatoare și plăci de sunet
- **MP3**  
Tehnică de compresie pentru date audio digitale
- **EAX**  
Mufă sunet 3D pentru Creative



■ **AUDIO-ALLROUNDER**  
PowerMax 1500 de la Teac se descurcă atât cu sunetul Dolby, cât și cu efectele 3D la jocuri.

"Amenințare totală" a fost și în acest an motto-ul hălei multimedia 9. Noutățile în materile de boxe & co. mergeau în mod clar în direcția calității cât mai înalte. În schimb la departamentul plăci de sunet, situația era cât se poate de liniștită.

TerraTec își lăasă vizitatorii să tragă cu urechea mai ales la noua placă de sunet DMX XFire 1024. Spre deosebire de cunoscuta DMX, aceasta este orientată mai ales cerințelor Jucătorilor PC. Chip-ul

Crystal și portul audio Samsara 3D redau rapid și cu fidelitate sunetul jocurilor. La capitolul 3D, sprijină DirectSound3D, A3D 1.0 și EAX în versiunile 1.0 și 2.0. Toate acestea sunt fiancate de ieșiri pentru boxe pe două căi și de o intrare și o ieșire digitală. Fanii muzicii pot să se bucure de cele 1024 voci MIDI (din care 64 hardware). La costul de investiție de cca. 130 DM, referința Jucătorilor de până acum, SB Live! Player va trebui să-și recunoască în sfârșit un concurent demn de luat în seamă.

Producătorul lui PowerVR, VideoLogic, s-a făcut auzit pe scenă prin setul de boxe îmbrăcate în negru, Sirocco. Jucătorii vor asurzi ascultând aranjamentul de amplificator, subwoofer și cinci sateliți. Cuburile posedă tonuri mijlocii și înalte separate, pentru întregirea satisfacției audio pe toate frecvențele. Cel 80 W putere nominală (din care 40 doar pentru subwoofer) își așteaptă utilizatorii alinați. Ca recompensă însă, cel 800 DM își vor schimba proprietarul deasupra teșghelei din magazin. Cel care doare să-și topească ceara din urechi se afiă cu aceste boxe pe drumul cel drept. Contra a 30 mărci germane, fanii DVD vor primi în plus și un software player DVD, făcând comanda pe site-ul VideoLogic. (www.videologic.com). Lucru îmbucurător, deoarece un astfel de player se poate obține foarte greu.

Teac ne-a făcut o demonstrație a sistemului de boxe PowerMax 1500. De acesta aparține un amplificator cu procesor Dolby Digital, un bas de 50 W și cinci sateliți separați (fiecare cu 5 W). Pentru o conectare optimă, la amplificator se mai găsesc și două intrări digitale (coaxială și optică); chiar și PlayStation 2 și-ar astupa urechile. Cui nu îi este de ajuns poate să folosească foarte bine PowerMax 1500 la jocuri cu sunet 3D și standarde A3D și EAX. Mufele respective din amplificator asigură o redare pe patru canale separate, atât timp cât jocul are acest suport. La un moment dat s-a putut zări chiar și prețul de 600 DM.

Thilo Bayer  
t.a. Corneliu Dan



■ **ATAC FRONTAL**  
TerraTec vrea să atace cu al său DMX XFire bastionul aparent inexpugnabil al lui SB Live!

## Sound de buzunar

Oamenii mobili nu mai trebuie să renunțe în ziua de azi la sunetele digitale. Nu numai Creative are grijă de asta.

Inventatorul Sound-Blaster-ului nu a mai prezentat o nouă generație de plăci de sunet, ci a făcut adevărate furori cu cele două playere digitale expuse. DAP II MG (denumit și Nomad) este un player MP3 cu 64 MB memorie internă, port USB, tuner FM radio și recorder. În afară de acestea, mai dispune de un confortabil soclu pentru desktop, de căști de calitate foarte bună și de telecomandă. DAP Jukebox este, din contra, un player digital portabil care accesează un harddisk de 6 GB (!). Datele se pot copia pe player cu ajutorul unui port USB. Din păcate, nu ne sunt cunoscute prețurile.



■ **DURATĂ MAXIMĂ**  
DAP Jukebox își ține ascultătorii în pas de trap un timp extrem de lung, datorită HDD-ului de 6 GB.





■ **ROUTER**  
Clubul celor patru  
PC-uri interconectate  
va avea acum acces la  
lumea exterioară.

# Globetrotter

Rețeaua. Întinderi nesfârșite. Am dat surfboard-urile cu ceară și pornim cu ele înspre locuri unde nu a mai fost nimeni.

## GLOSAR

- **USB**  
Mufă serială  
Plug-and-Play.
- **Router**  
Aparat rețea care  
comută conexiunile  
în Internet.
- **Terminal Adapter**  
"Modem"-ISDN
- **Flatrate**  
Conexiune fără  
taxe de timp și de  
cantitate.
- **DSL**  
Urmasul mai rapid al  
ISDN-ului.
- **Canal-D**  
Canal ISDN pentru  
transmisia  
comenzilor.

**Evoluția înseamnă, fără îndoială, comunicația între oameni și între computere. Există tot mai mulți jucători online. Tot mai puțini vor să învețe artele marțiale pentru a-și croi drumul printre problemele de instalare. Plug-and-Play-ul își urmează marșul.**

**S**pecialistul în rețele 3Com și-a dat și el seama de această tendință. La CeBIT, ei s-au prezentat nu numai cu aparate futuriste, precum modem-urile pe cablu sau adaptoarele DSL care nu se află încă în raza de captare pentru foarte mulți utilizatori, datorită monopolului local, ci și cu o tehnologie ISDN

solidă. Cel mai mult ne-a impresionat adaptorul US Robotics ISDN Pro Terminal. Acesta e capabil atât de conectarea celor două canale B ISDN pentru transmisia de date, cât și de recunoașterea apelurilor care intră și eliberarea unei linii pentru acestea. Suplimentar, mai poate recunoaște flatrate-ul și întâmpla un e-mail, de exemplu. Prețul pentru această distracție este de circa 349 mărci germane.

Zyxel a fost pus pe gânduri de tema "ISDN, bine, bine, dar ce facem cu terminalele analoge?" Cei care nu vor să se despartă de telefon și robot și nu se tem să le facă un upgrade, pot arunca și ei o privire.



**FIRESC** Caracteristicile bune de performanță îmbrăcate într-o carcasă obișnuită sunt oferite de gigantul 3Com prin inteligentul ISDN Terminal Adapter.

## Camarazii

Netmeeting-ul este agreabil doar pentru cei care au cu ei un WebCam.



■ **SENSIBIL**  
Ochiul de vultur vine  
de la 3Com.

Aproape că nu mai există nici un producător multimedia care să nu aibă în ofertă un WebCam. Cele mai leftine camere digitale înfloresc nu numai pe monitoarele redactorilor noștri, ci îți permit oricărui regizor de Internet să se pună în scenă live and color. Pionierul Creative oferă acum o nouă variantă bazată pe WebCam III, care este, în plus, și portabilă: WebCam GO. Având 4 MB memorie pentru secvențele video intermediare sau pentru maxim 300 imagini, camera are un preț foarte atrăgător: 299 DM. 3Com oferă un WebCam staționar cu cea mai bună luminozitate și rezoluție, PC Digital Camera. Pentru cei 349 DM veți putea primi un produs de clasa întâi.

Omni.net USB Plus combină un terminal extern ISDN cu două porturi a/b pentru aparate analoge. Prețul este de cca. 250 DM, iar aparatul e pe plată din aprilie.

Elsa oferă de la CeBIT pachetul MicroLink ISDN 4U. Contra a 500 mărci germane veți primi un router ISDN cu hub integrat pentru patru porturi, două cartele de rețea și cablu. Cu acesta, precum și cu pachetul anunțat de 3Com, vor putea fi conectate mai multe calculatoare în rețea la Internet, sau vor putea transfera între ele date. Cel care, în general, se tem de cablaje pot să-și încropească cu produsele Elsa o rețea cu transfer de 11 MBit/s pe unde radio. Raza de acoperire este de aproximativ 300 m, iar prețul de 1.300 DM pentru bază și câte 500 mărci pentru fiecare placă de rețea.

Armin Lenz  
t.a. Corneliu Dan

## Bunătațile USB de la CeBIT

O scurtă privire de ansamblu asupra celor mai utile aparaturi în materie de rețea și periferice Web Camera.

PRODUCĂTOR	PRODUS	WWW	TELEFON	PREȚ	PARTICULARITĂȚI
3Com	US Robotics ISDN Pro TA	www.3com.de	0180-5671530	DM 349,-	Sprîjină flatrate-ul canalului D
3Com	PC Digital Camera	www.3com.de	0180-5671530	DM 349,-	Cel mai fotosensibil webcam
Creative	WebCam GO	www.creative.com	069-66982900	DM 299,-	Webcam portabil
Elsa	MicroLink ISDN 4U	www.Elsa.de	0241-6065112	DM 499,-	Extensibil cu două puncte de lucru
Elsa	MicroLink LANCOM Wireless	www.Elsa.de	0241-6065112	DM 500 - 1.600,-	300 Metri rază de acțiune 11 MBit/s
Zyxel	Omni.net USB Plus	www.zyxel.de	02405-69090	DM 250,-	ISDN cu două intrări analogice

# Turații cu certificat de garanție

**Kenwood 72X TrueX** Acest drive nu face compromisuri la transmisia de date

**Mai repede și mai silențios nu se poate la ora actuală.**

**E**voluția drive-urilor CD-ROM este destul de monotonă. La anumite distanțe de timp se atinge un nou record de viteză, care este obținut în principal prin mărirea turațiilor CD-ului. Vitezele de rotație mai mari înseamnă implicit zgomote mai mari, care mai ales la nolle CD-ROM-uri zgârie nervii

**■ DISTRUGĂTORUL DE PAUZE**  
Ultraprepidul Kenwood 72X TrueX elimină pauzele de cafea din timpul instalărilor.



utilizatorului. Tocmai în acest punct intervine Kenwood. Cunoscuți până nu de mult doar în America, ei pătrund cu noile drive-uri și în Europa.

Piesa centrală a tehnologiei TrueX este constituită din cele șapte fascicule laser care se plimbă simultan peste CD și citesc datele. CD-ROM-ul ATAPI 72X pus la dispoziție a obținut la teste în mod constant rate de transfer foarte mari, care, chiar și în cazul CD-urilor zgârlite, ajung la viteze de 60X.

CD-ROM-urile convenționale arată la acest capitol niște variații foarte mari a ratei de transfer. Prin aceasta, ele obțin rate medii de citire a datelor mult mai mici decât cele a unui drive TrueX.

Lista avantajelor nu se termină aici. Cei care preferă un loc de joc liniștit vor îndrăgi imediat aparatul de la Kenwood. Chiar și la rate de transfer care trec de orice închipuire, drive-ul toarce extrem

de silențios. La un grabbing de date audio realizat cu o viteză de 19X, performanțele sunt foarte ridicate. Doar prețul de circa 150 \$ frizează puțin sfera astronomică. Mai repede și mai silențios de atât nu veți putea instala un joc. (tba)

■ PRODUCĂTOR Kenwood ■ PREȚ DM 300,-  
■ WWW [www.kenwoodtech.com](http://www.kenwoodtech.com)  
■ TELEFON 0421-5270170 (Open-E)

■ DOTĂRI .....Bine  
■ FEATURES .....Foarte bine  
■ PERFORMANȚE .....Foarte bine

**89%**  
**PUNCTAJ**

# Multifuncțional

**Pioneer DVD-A04SZ** Un drive DVD cu performanțe convingătoare

**C**ei care doresc să deguste calitatea unui DVD-ROM vor trebui să scape de vechiul lor CD-ROM-drive și să achiziționeze un DVD-ROM. Pioneer oferă în acest scop produse foarte convingătoare. Cu DVD-A04SZ pentru ATAPI, pionerul multimedia trece însă peste orice limite. La categoria tradiție, mecanismul de introducere a CD-ului (Slot In) este puțin

**■ ARTISTUL PIRUETELOR**  
Noul DVD-Rom Drive de la Pioneer învârte CD-uri și DVD-uri rapid.



diferit: lipsește obișnuitul sertăraș, CD-ul fiind introdus direct în fantă și atras înăuntru de la o anumită adâncime. La ratele de transfer, Pioneer pune noi ștachete (10X DVD și 40X CD). Jocurile pe CD sau DVD-ROM pot fi instalate la viteze foarte mari. În pachet bine îndesat sunt livrate și două versiuni full de jocuri (*Baldur's Gate* și *X-Files*). În practică, solidul Pioneer convinge prin rate mari de citire la audio-grabbing (12X), prin performanțe respectabile de corecție a greșelilor și prin zgomotul de fond acceptabil. Cei ce caută un înlocuitor pentru vechiul lor CD-ROM și doresc să satisfacă DVD, se află cu acest produs pe drumul cel bun. (tba)

■ PRODUCĂTOR Pioneer ■ PREȚ DM 260,-  
■ WWW [www.pioneer.de](http://www.pioneer.de)  
■ TELEFON 060-39800999

■ DOTĂRI .....Foarte bine  
■ FEATURES .....Foarte bine  
■ PERFORMANȚE .....Bine

**87%**  
**PUNCTAJ**

# Zgomotos

**AOpen CD-952E**

**C**D-952E pornește la start cu o viteză de citire a CD-ROM-urilor 52X. Lucrul este util mai ales la instalarea CD-urilor de jocuri, însă o face cu o gălăgie demnă de luat în seamă. Altfel, CD-drive-ul arată performanțe solide la audio-grabbing (8X) și la corecția de greșeli. (tba)

**■ AUDIOFIL**  
Unitatea de la AOpen este dotată cu taste audio practice.



■ PRODUCĂTOR AOpen ■ PREȚ DM 120,-  
■ WWW [aode.aopen.com.tw](http://aode.aopen.com.tw)  
■ TELEFON 06403-905042 (Alternate)

■ DOTĂRI .....Bine  
■ FEATURES .....Bine  
■ PERFORMANȚE .....Bine

**80%**  
**PUNCTAJ**

# Cu gândul la cei stângaci

Microsoft livrează pentru cei stângaci un mouse pentru jocuri cu tehnologie optică

■ PRODUCĂTOR IntelliMouse Optical ■ CATEGORIE Spilemaus ■ PRODUCĂTOR Microsoft ■ PREȚ cca. DM 110,- ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja

## PE SCURT

### Foliesc la ceva butoanele suplimentare?

Jocurile mai noi, cum sunt *Unreal Tournament* sau *C&C 3*, le pot folosi direct. La jocurile mai vechi se poate programa un buton pentru anumite acțiuni.

### Am nevoie de un mouse pad?

Teoretic, e de ajuns suprafața netedă, curată, reflectantă a mesei. Totuși, se recomandă utilizarea unui pad bun, pentru a nu se murdări punctele de acțiune ale mouse-ului.



■ **MOUSE-UL VIITORULUI**  
IntelliMouse Optical, cu tehnologia sa futuristă, face să bată inimile jucătorilor mai rapid.

**Mouse-urile atrag jucătorii cu un anumit ceva al lor. Ca pionier, la parte la această senzație și gigantul software, Microsoft, cu tehnologie sa IntelliEye. Cel mai tânăr urmaș rozător din această serie va lua de mână și stângacii.**

**D**acă nu ați auzit de noul mouse optic de la Microsoft, atunci fie ați fost la pescuit în Himalaya în ultimele luni, fie nu citiți PC Games. Dar nu face nimic, vă putem spune repede ce e un mouse optic. Un mouse care lucrează optic posedă o cameră video digitală minusculă cu cca. 1.500 imagini/sec. Aceste imagini sunt prelucrate de un procesor, care calculează schimbările de poziție ale mouse-ului. Un mouse normal funcționează cu o bilă care se rotește în funcție de mișcare, astupând astfel anumite fante de lumină. Această tehnică învechită este de prisos la noile

IntelliMouse, ca de altfel și bilele sau curățirea lor. În loc de acestea, în partea de dedesubt a mouse-ului se află o mică fantă și o rază infraroșu.

Ce e revoluționar la această tehnologie? Foarte simplu, ea completează minunat cele două tipuri de mouse optici existente până acum. Cea mai importantă caracteristică este adaptabilitatea sa pentru stângaci. Optical-ul este construit simetric, astfel că poate fi

folosit atât de dreptaci, cât și de stângaci. Există și un dezavantaj, căci șoricelul împănate cu cinci butoane folosește în practică doar patru din ele. Cea de-a cincea tastă nu poate fi acționată de degete. Însă se poate trăi cu asta, căci oricum cel de-al patrulea buton este accesibil și poate fi folosit, datorită noului driver software (vezi CD 1), fără probleme la jocuri. Optical este construit mai ales pentru mâinile mici și are o suprafață foarte plăcută de contact. De la marele Explorer mouse, el a preluat lumina roșie și punctele mici de contact, iar de la micile IntelliEye, capacitatea de manevre agile în jocuri. La fel ca și colegii săi, conectarea se face atât prin protul USB, cât și prin Adapto, pe portul PS/2. Tehnologia optică pretinde în acest punct un mic tribut. Astfel, suprafețele reflectorizante cum este sticla sunt total nepotrivite, iar cel care preferă o sensibilitate mai scăzută a mouse-ului vor trebui să rămână la vechii lor amici. În următoarea ediție vom face un test definitiv.

Thilo Bayer  
t.a. Corneliu Dan

## Fiecare cu șoricelul său

Aici vedeți comparativ toți membrii familiei viitorului IntelliMouse de la Microsoft.



	INTELLIMOUSE EXPLORER	INTELLIMOUSE OPTICAL	INTELLIMOUSE WITH INTELLIEYE
Taste	Cinci	Cinci (utilizate-patru)	Trei
Mărime	Foarte mare	Mijlociu	Mic
Suprafață	Ergonomică	Aspră	Netedă
Puncte - sprijin	Mijlociu (patru puncte)	Mijlociu (patru puncte)	Foarte mare (două linii)
Greutate	Mare	Mijlocie	Mijlocie
Preț	DM 120,-	DM 110,-	DM 90,-



**PIONIERUL** Unreal Tournament este unul dintre primele jocuri care sprijină mouse-ul cu cinci taste.

**■ CERCETĂRI GENETICE**

Până nu demult, mouse-ul era ceva alb-gri și nedefinit. Între timp, minunile de design precum Razer se află în plină vogă.



# Minunea evoluției

noutăți dătătoare de speranță pentru dvs. Producătorii de periferice s-au retras în sinele lor și au început să-și facă temele de casă. În acest segment de piață, tastaturile și mouse-urile ocupă un loc de frunte și ce ar fi mai potrivit decât să aducă în magazine marfă optimizată pentru jocuri? Dar ce anume ar trebui să ne intereseze în primul rând la cumpărarea unui mouse? După preț, un criteriu important este tipul de conexiune. Calculatoarele mai vechi au doar o singură mufă pentru conectarea rozătorului PC. De la începutul anului 1998, mufele PS/2 au devenit un standard pentru mouse-uri și tastaturi, iar, mai târziu, s-a stabilit și portul USB (Universal Serial Bus). Produsele mouse actuale posedă în mod standard o mufă PS/2, care pot fi conectate și la portul USB cu ajutorul unui adaptor special. Deci, nu va trebui să vă hotărâți la cumpărare ce fel de mufă doriți, deoarece aveți mai întotdeauna două opțiuni.

Tipul de conexiune este hotărâtor mai ales pentru viteza de transfer a datelor de la mouse spre PC. În cazul USB-ului, acestea au o rată de 125 impulsuri/secundă, iar la PS/2, viteza poate ajunge în anumite situații până la 200. Dat fiind cele spuse, s-ar putea trage concluzia că o mufă PS/2 este mai bună decât varianta USB. Teoretic este adevărat, însă în practică situația arată puțin altfel. Cu puține excepții, mouse-urile agățate de portul PS/2 trimit doar 40 impulsuri pe secundă. Doar cu ajutorul unui program special (vezi caseta "Șoareci frezați!"), această valoare poate fi ridicată. Multe mouse-uri participă fără murmur la overclocking, unele însă au un

În ciuda Force-Feedback-ului și a tăblițelor grafice, cele mai multe jocuri se joacă în continuare cu mouse-ul și tastatura. Cei care țin și acum la aparatul lor de control din epoca de piatră nu au de ce să se mire de rezultatele nesatisfăcătoare la jocuri. Sfatul nostru este să vă trimiteți șoricelul gri în lume căci au sosit superrozătoarele ergonomice!

Lucrăm zilnic împreună cu ele și aproape zilnic apare câte o nouă dramă de genul "cursor tremurător" sau "dureri de degete" pe planul jocurilor. Și totuși, foarte puțini jucători se îngrijesc să-și cumpere o tastatură sau un mouse mai evoluat, majoritatea preferând să se lupte în continuare cu bătrânul lor olog. Credem că a sosit timpul să inspectați pușculița și să căutați noi obiecte în care să investiți.

Dacă vă aflați în situația descrisă mai sus, atunci avem

**GLOSAR**

- **DPI**  
Dots per Inch  
unitate de măsură pentru rezoluție
- **PS/2**  
Mufă standard pentru tasturi și mouse-uri
- **USB**  
Universal Serial Bus, mufă pentru periferice

## Pad-ul potrivit

Mouse-urile pentru jocuri pot aluneca și din cauza suprafeței pad-ului. Vi le prezentăm pe cele mai bune.

Chiar dacă mouse-ul dvs. posedă o precizie dumnezeiască: fără un pad potrivit sub el, nu vă va dezvălui toate performanțele sale. La mouse-urile optice există două variante: sau aveți încredere în suprafața curată a mesei, sau luați un mouse-pad potrivit. În ultimul caz, vă recomandăm șaibele de plastic dur marca Everglide (de exemplu, Everglide Giganta). Toți ceilalți utilizatori vor trebui să-l pună rozătoarei ceva sub ea pentru ca să nu fugă în toate direcțiile sau deloc. Jucătorii profesioniști sunt dependenți de covorașele pentru mouse 3M care au o suprafață mai aspră și sunt făcute dintr-un material mai subțire. O idee mai subțiri sunt și șaibele din cauciuc dur de la Everglide, care însă costă ceva mai mult. Ele ridică vizibil sensibilitatea mouse-ului.

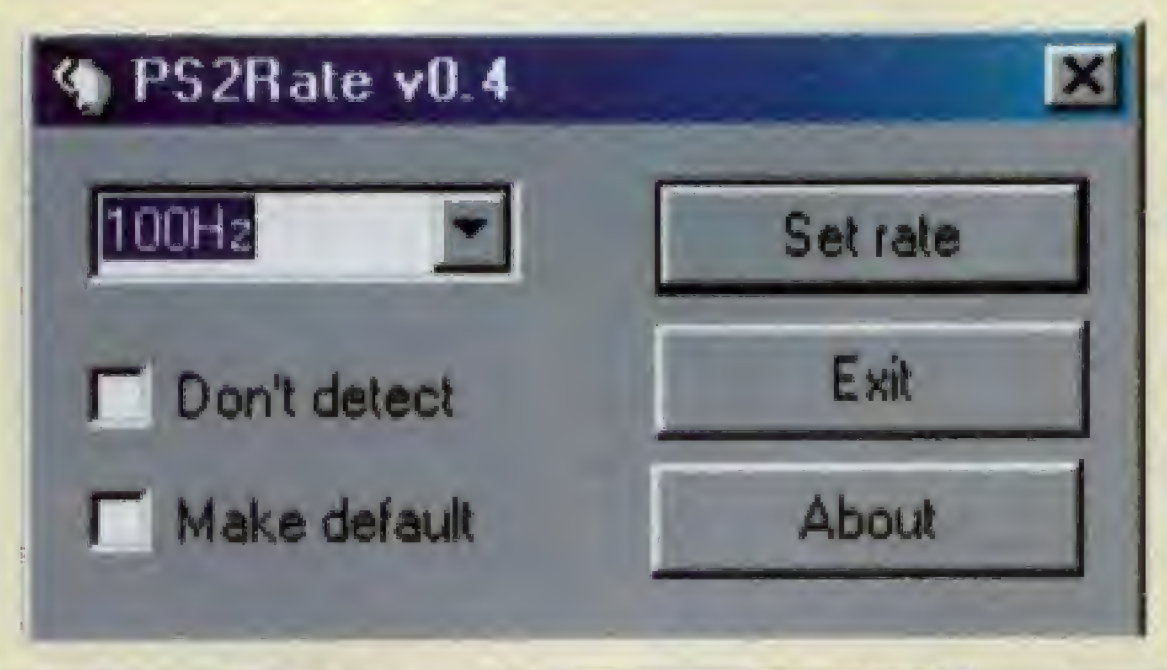


**MONSTERPAD** Everglide Giganta costă 20 \$ și este o alegere potrivită mai ales pentru jucătorii cu o mare nevoie de spațiu.

## Șoareci frezați

Mouse-urile PS/2 nu trebuie să fie neapărat o prezență imprecisă pe masă. Faceți-le un overclocking micuțului rozător de jocuri.

Nu numai placa grafică sau procesorul pot fi victimele unui overclocking. Și mouse-urile PS/2 pot fi setate dincolo de standarde, dacă folosiți pentru aceasta programele potrivite. Cu PS/2 Rate scoateți dintr-un mouse standard PS/2 până la 200 impulsuri pe secundă viteză de transfer. 100 impulsuri ajung totuși pentru jocuri și lucru; în acest fel, nici procesorul nu va mai fi atât de sollicitat.



### GLOSAR

- **3M**  
Producător de mouse-pad-uri extrem de subțiri
- **Coolle Hat**  
Buton rotativ, aflat în mod normal la joystick-uri
- **Sample Rate**  
Număr de impulsuri/secundă cu care se face cererea de date de la un mouse
- **Scroll Wheel**  
Rotiță pentru scrolling în site-uri web sau texte

comportament ciudat. Dar nici atunci când șoricelul PS/2 trimite 200 impulsuri pe secundă nu este mai bun decât unul USB. Pe de o parte, nu observați nici o diferență între 125 și 200 impulsuri/secundă. Puteți face comparația gândindu-vă la FPS-ul (Frames per second) din jocuri. Diferența dintre 40 și 125 FPS o observați imediat, însă saltul de la 125 la 200 FPS nu poate fi perceput de ochiul omenesc. În sfârșit, procesorul este foarte sollicitat la o rată de transfer de 200 impulsuri pe secundă. Concluzia este că puteți folosi liniștit la jocuri un mouse USB dacă aveți un astfel de computer.

Magistra de date dintre PC și mouse este doar un singur argument calitativ. Pentru un adevărat feeling la jocuri, un rol mai hotărâtor îl joacă rezoluția internă a mouse-ului. Aceasta se măsoară la imprimante și scanere

de patinaj. Foarte plăcute sunt, fiind fără cablu, nolle combinații tastatură-mouse infraroșu (de exemplu Logitech Cordless Desktop). Cei care doresc să facă manevre precise în jocuri cu acestea vor fi foarte dezamăgiți de ele, în ciuda progresului tehnic pe care l-au realizat în comparație cu vechile aparate infraroșu.

În dpi (dots per inch) care reprezintă numărul de puncte pe inch (2,54 cm). Mouse-urile obișnuite posedă, independent de tipul de conexiune, o rezoluție de 400 dpi, deci recunosc 400 de situații diferite dacă se mișcă pe o linie cu lungimea de un inch. Aici intervin mouse-urile pentru jocuri, precum Razer Boomslang (descrie în numărul 1 al revistei). Acestea au o rezoluție internă extrem de mare, fiind astfel mult mai precise decât cele standard. Un alt factor calitativ este arsenalul de funcții oferite. Minimul necesar unui jucător sunt trei taste dacă nu vrea aterizeze pe marginea jocului din cauza lipsei de control. Cei ce doresc să mai și exploreze Internetul sau au de a face deseori cu texte, nu se vor lipsi de bună voie de o rotiță de scroll. Butoanele pentru funcții speciale precum tastele pentru degetul opozabil și Coolle Hat-urile sunt mai degrabă o chestie de gust și de obișnuință. Cumpărarea unui mouse nu trebuie privită ca fiind ceva de sine stătător, căci va trebui să vă gândiți și la un pad potrivit pentru el. Altfel, următoarea sesiune de jocuri devine în scurt timp o sesiune supărătoare

de patinaj. Foarte plăcute sunt, fiind fără cablu, nolle combinații tastatură-mouse infraroșu (de exemplu Logitech Cordless Desktop). Cei care doresc să facă manevre precise în jocuri cu acestea vor fi foarte dezamăgiți de ele, în ciuda progresului tehnic pe care l-au realizat în comparație cu vechile aparate infraroșu.

Thilo Bayer  
t.a. Corneliu Dan



■ **SPORT EXTREM**  
Tableta grafică "Graphire" produsă de Wacom satisface și la jocuri, mulțumită rezoluției interne de 1000 dpi.



**ANTRENAMENT SERIOS** Mouse-ul FF vă crează senzația de balansare.

## Monstermouses – privire asupra pieței

Doriți să aveți o privire de ansamblu totală asupra celor mai relevanți camarazi de joacă? Atunci poate n-ar fi rău să studiați lista noastră de mai jos.



PRODUCĂTOR	PRODUS	PREȚ	TIP	MUFĂ	NUMĂR TASTE	SCROLL	MĂRIME	GREUTATE
Genius	NetScroll Optical	\$ 48,-	Optic (bilă)	PS/2 (USB)	5	Da	Mare	Ușor
Kärna	Razer Boomslang 1000	\$ 75,-	Mecanic (bilă)	PS/2, USB	5	Da	Mare	Mijlociu
Kärna	Razer Boomslang 2000	\$ 99,-	Mecanic (bilă)	PS/2, USB	5	Da	Mare	Mijlociu
Logitech	WM Gaming Mouse	\$ 40,-	Mecanic (bilă)	PS/2, USB	3	Nu	Mijlociu	Greu
Microsoft	IntelliMouse Optical	\$ 55,-	Optic (minicameră)	PS/2, USB	5 (4)	Da	Mijlociu	Ușor
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	\$ 44,-	Optic (minicameră)	PS/2, USB	3	Da	Mijlociu	Mijlociu
Microsoft	IntelliMouse Explorer	\$ 60,-	Optic (minicameră)	PS/2, USB	5	Da	Mare	Mijlociu
Saltek	GM2 (Maus + Tastatur)	\$ 65,-	Mecanic (bilă)	USB	3 + 4 (Mouse)	Da	Mare	Mijlociu
Trust	Ami Mouse Scroll Pro	\$ 20,-	Mecanic (bilă)	PS/2, serial	4	Da (2)	Mijlociu	Mijlociu

# Cu mâinile în joc

Microsoft vrea să încredințeze un avantaj strategilor ambițioși

## FACTS

■ PRODUS Strategic Commander ■ CATEGORIE Periferice ■ PROVIDER Microsoft ■ PREȚ cca. DM 120,- ■ TERMEN DE APARIȚIE Octombrie 2000

### PE SCURT

**Se poate conecta Strategic Commander și la Gameport?**

Nu. Ca la noile controlere SideWinder, și aici atuu este portul USB.

**Cum pot să mă descurc în mulțimea asta de butoane?**

Microsoft va livra un program împreună cu acesta, pentru ca jucătorul să poată seta un profil individual. Mai mult, toate tastele au marginea iluminată. Avantajul este că vor fi iluminate doar tastele funcționale.

**Vă puteți închipui să jucați în viitor fără a vă folosi de mult iubita tastatură? Dacă ar merge după Microsoft, loviturile strategice ar trebui conduse cu ajutorul mouse-ului și al unei chestii pline de butoane în cealaltă mână.**

Seria SideWinder de la Microsoft s'va avea începând cu luna octombrie o nouă rudenie. Pe lângă faptul că arată neobișnuit, Strategic Commander (SC) mai dispune de un neobișnuit spectru de funcțiuni. Lista celor mai impresionante proprietăți începe cu mulțimea de butoane programabile. Treimea superioară este împănată cu șase taste, ale căror funcțiuni sunt comandate de cele trei comutatoare laterale. Mai există un comutator central, pentru alternarea profilurilor programate; cu acesta, se realizează până la trei tastaturi cu funcții diferite. Dacă vom scoate acum un calculator din buzunar, vom obține gigantica cifră de 72 acțiuni posibile care pot fi realizate de SC. Pentru a le programa optim, Microsoft va livra și un software bine gândit, cu o mulțime de opțiuni. Astfel, combinațiile mai complexe de taste vor putea fi eliminate, muncile zilnice se vor simplifica (precum "țăranul șomer trebuie să

## Maestrul în persoană

Bruce Shelley, programatorul-șef de la seria Age of Empires, ne-a împărtășit părerea sa cu privire la nou-născutul SideWinder, Strategic Commander.

**Bruce, care este prima ta impresie despre arma-minune a lui Microsoft?**

După ce o viață întreagă te-ai luptat cu o tastatură, trecerea este destul de dificilă.

**Cum crezi că vor reacționa strategii cu ambiții multiplayer la controller?**

Îl vor iubi. Pentru că reduce foarte multe acțiuni standard la un minim, creând astfel mai mult spațiu pentru strategiile mai complexe. Pentru că va trebui în mod obligatoriu să-l cumperi, pentru a primi un șut în fund.

**Ce-ți place cel mai mult la Strategic Commander?**

Posibilitatea de a alege între profiluri, în funcție de situație. Sunt curios cum va influența comunitatea de fani ai lui Age of Empires.



**PREZENTARE LIVE** Bruce Shelley (în stânga) se arată foarte prins de Strategic Commander.

lucreze pământul"). Microsoft a conceput o programare externă în software, care să poată fi încărcată împreună cu jocul. Cu ajutorul unei taste de înregistrare, utilizatorul poate să-și pună în practică idelle spontane. Genial este faptul că vor fi iluminate doar tastele care au repartizată o funcție în actualul profil.

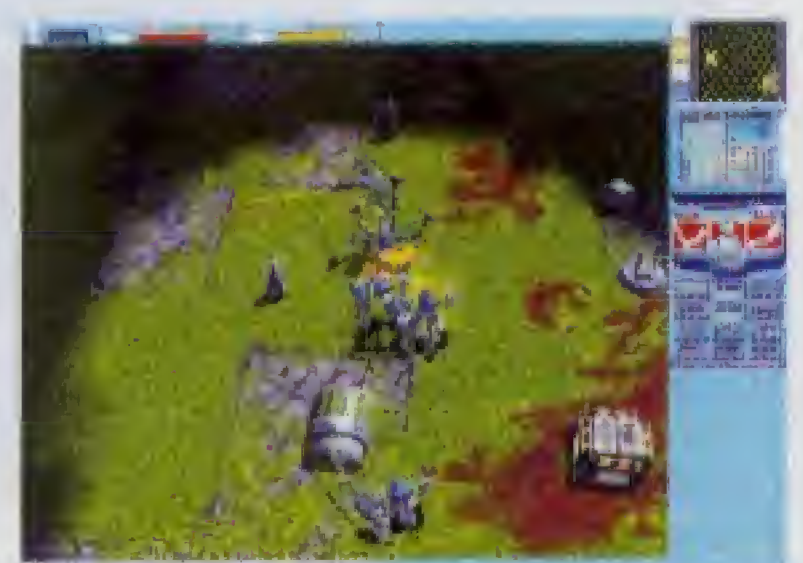
Și asta nu e totul. Cu SC, strategii pot să deruleze hărțile atât bidimensional (orizontal și vertical), cât și tridimensional (în jurul axei de rotație). În acest scop, SC posedă un soclu solid, pe care se montează unitatea mobilă de control (vezi imaginea din stânga). La jocurile mai vechi fără suport, scrolling-ul funcționează doar "digital", deci nu fără inevitabilele trepte. Jucătorul poate să deruleze foarte în deasupra pelsajului (deci "analog"), fără a chinul mouse-ul sau tastatura doar la titlurile mai noi. Aceeași remarcă este valabilă și pentru butonul de zoom, care ușurează micșorarea și mărirea fragmentului de hartă ales. Și acesta trebuie să fie sprljinat de joc. Microsoft a făcut demonstrația lui SC la Age of Empires și SimCity

3000. Atât scrolling-ul, cât și deplasarea între diferitele profiluri setate permit cunoașterea adevăratului potențial al armel-minune. Astfel, un atac masiv în Age of Empires, cu trei armate consecutiv, nu a constituit o problemă, deoarece diferitele profiluri asigurau formațiile de atac și schimbarea camerei. Pe lângă fanii strategiilor, și maniacii de pilotaj și de acțiune se vor năpusti în întâmpinarea lui.

Thilo Bayer  
t.a. Corneliu Dan



■ **CONTROL TOTAL**  
Strategic Commander se atașează de mâna stângă, deschizând posibilități cu totul noi în jocuri.



**SUS MĂINILE!** SC asigură o bună perspectivă asupra RTS-urilor 3D.

# Un talkshow pentru jucători

Cei care tastează mesaje text în timpul jocului pierd timp. Se impune introducerea mesajelor verbale.

## FACTS

■ PRODUS SideWinder Game Voice ■ CATEGORIE Periferice ■ PRODUCĂTOR Microsoft ■ PREȚ cca. DM 135,- ■ TERMEN DE APARIȚIE Octombrie

### PE SCURT

#### Ce se ascunde în spatele lui Game Voice?

Microsoft vrea să îmbunătățească jocul online, prin pregătirea unei soluții de comunicare. Puteți vorbi cu alți jucători în timpul jocului și aveți nevoie doar de un sound card, o cască și de software.

#### E nouă ideea?

Nu. Programele Battlefield Communicator sau Roger Wilco sunt folosite deja de mulți jucători online. Ideea e că Microsoft are o ofertă completă, care conține și hardware-ul de control, pentru a putea alege receptorii mesajelor.



#### ■ PORUNCA VORBEI

Pachetul de comunicare verbală, Game Voice, conține o cască și hardware de control. Astfel înarmat, puteți aștepta liniștit viitoarele lupte în echipă.

**Dacă un observator neutru ar urmări jucătorii online înarmați cu cască și microfon, imaginea îi va aminti de o hoardă de secretare sau oameni de afaceri. În orice caz, este eficient.**

**D** Schimbul de comenzi vocale este în mod clar o modă a anului 2000. Și jucătorii își bat capul să țină sub control atacurile în echipă. Tocmai aici mizează Microsoft pe

SideWinder Game Voice. Pachetul de control vocal conține o cască stereo realizată de Platronics, un comutator pentru coordonarea mesajelor și un cuprinzător software de comunicații. Ultimul se bazează pe cunoscutul Battlefield Commander, al cărui producător au fost cumpărați anul trecut de Microsoft. Jucătorul mai are nevoie doar de o placă de sunet Full-Duplex, care practic este standard la plăcile

produse în ultimii doi ani.

Oare transmiterea de mesaje vocale prin Internet nu afectează performanțele rețelei? În mod normal, nu. Programul cunoaște patru opțiuni de control ale calității sunetului. Utilizatorul poate alege între un sample rate de 1 până la 32 biți, pentru a găsi echilibrul ideal între calitatea sunetului și Internet. Trebuie să ne gândim și la faptul că la un meci 3D de ligă nu vom povesti romane, ci vom transmite doar mesaje scurte. Software-ul din background are funcții suficiente pentru a lucra ca organizator de chat și mesaje. În lista "Buddy" puteți vedea cine vă sunt coechipierii din rețea. Unul dintre jucători preia funcția de server Game Voice pentru sesiunea curentă de joc și-i invită pe ceilalți să l se alature în echipă. Acum puteți seta pe tastatură tastele prin care apelați fiecare jucător. Se pot transmite mesaje fie la toți participanții deodată, fie la toată echipa, iar pentru acestea există tastele corespunzătoare. Micuțul hardware va recunoaște chiar și un abandon în timpul jocului, din partea vreunui din membri. Clanurile astfel echipate vor avea cu siguranță anumite avantaje în competiție. Suplimentar, Game Voice este capabil să execute anumite acțiuni în joc, la comanda vocală. Pentru aceasta sunt livrate o mulțime de profile diferite, pentru a ușura familiarizarea cu noul produs. Microsoft plănuiește să ofere gratuit software-ul de comunicații. Veți putea deci și dvs. să porniți la treabă cu propria cască din luna septembrie.

Thilo Bayer  
t.a. Corneliu Dan

## Comeback în forță

Microsoft îl va trimite în octombrie la pensie pe mult încercatul Force Feedback Pro. Urmașul său, Pro 2, râvnește la tronul joystick-urilor.

Noua stea pe firmamentul joystick-urilor este înainte de toate compactă. Microsoft a integrat în caroserie partea externă de rețea a predecesorului, fapt pentru care gigantul software se așteaptă la efecte FF (force feedback) și mai puternice. Și mânerul este ceva mai mic. Toate tastele sunt mai ușor accesibile. Butonul pe opt căi al lui FF Pro a fost înlocuit de inginerii Microsoft cu un Coolie-Hat, care promite un acces mai bun. Pe soclu se mai află patru butoane suplimentare și un reglator, iar tasta pentru funcții suplimentare a fost eliminată. Throttle nu mai este acum un reglator rotativ, ci mai degrabă un comutator. Pe scurt, cu toate că FF Pro 2 nu va câștiga premiul pentru inovații, își va face cu siguranță o mulțime de prieteni.



#### ■ EVOLUȚIA MÂNERULUI

FF Pro 2 posedă un design mai compact și permite efecte de feedback mai evidente.



**SPIRIT DE ECHIPĂ** Jocurile în echipă profită de comunicațiile verbale.

# Îndrumător CD

CD-ROM-ul nostru are o nouă interfață Flash de navigare.

Nu este necesară instalarea vreunui program suplimentar. Pentru o vizualizare optimă vă recomandăm o rezoluție minimă de 800x600 dpi.

## Bust-A-Move 4

*Bust-A-Move 4* este un joc de consolă fără nici un fel de reproșuri, gândit mai ales pentru jucătorii mai tineri. Principiul de joc este foarte simplu: balonașele sunt trimise în sus la fel ca la un flipper obișnuit. Dacă trei balonașe se lovesc unele de altele, acestea se sparg și se adaugă puncte. Controlul se face cu mouse-ul sau cu tastatura.

**Control:**

Taste	Acțiune
w	Start joc
e	OK
x	Cancel
q	Sus
a	Jos
d	Dreapta
s	Stânga



**O ADEVĂRATĂ FARSĂ** Alegerea interactivă a nivelurilor duce întotdeauna la aceleași câmpuri de joc care pot fi absolvite după dorință.

de-a doua parte, căci controlul a fost modificat doar foarte puțin. Versiunea demo de pe CD vă va convinge de calitățile grafice și de atractivitatea soundtrack-ului jocului. Controlul poate fi configurat complet, dar se recomandă un gamepad.

**Control:**

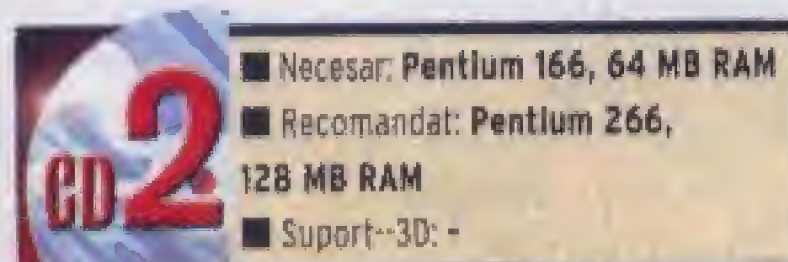
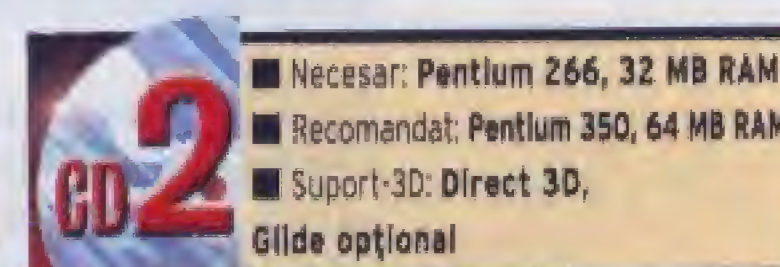
Taste	Acțiune
q	Înainte
a	Înapoi
d	Dreapta
s	Stânga



## Groc 2

Răutăciosul baron Dante a înviat din nou pentru a-l tiraniza cu ai săi dantini pe curajoșii dar total inocenții gobbos. Micuțul crocodil este controlat de jucător pentru a-i ajuta pe prietenșii gobbos să iasă din impas. Cine cunoaște deja partea întâi se va obișnui repede cu cea

**POZIȚIE TACTICĂ** Primul adversar așteaptă deja la capătul podului.



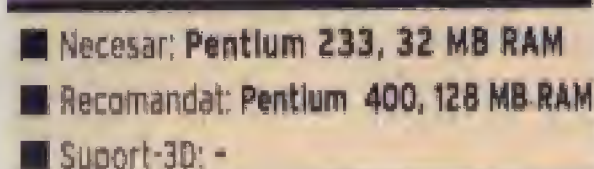
## Metal Fatigue (CD 1)



**HEAVY METAL** Construcția bazel se realizează aproape la fel ca în Earth 2150

În lumea lui *Metal Fatigue* conduc Combots-ii. Aceste uriașe mașini de luptă sunt construite modular și pot fi utilizate în orice condiții de atac. Versiunea demo are două misiuni din prima campanie. *Metal Fatigue* folosește tehnica 3D obișnuită a genului. Câmpul de luptă se poate roti cu tastatura în orice direcție. Pe lângă Combots, jocul mai are încă o altă noutate: pentru prima dată, luptele se dau nu numai la suprafața planetei, ci și pe orbită sau sub pământ.

**Control:**  
 Versiunea demo se poate controla complet cu mouse-ul.



## Cue Club

*Cue Club* este o simulație de biliard cu două moduri: US 8 Ball și Speed Ball. La Speed Ball trebuie să introduceți bilele cât mai repede posibil, iar la US 8 Ball jucați contra unui adversar virtual. Jocul mai are pe lângă o foarte reușită grafică un control foarte simplu și inovativ. Bilia poate fi lovită și deplasată foarte exact datorită linilor trasoare și cruciulițelor. Cu ajutorul meniului mai pot fi modificate puterea și efectul



**SETARE** Direcția și puterea loviturii pot fi setate complet cu mouse-ul.



loviturii, făcând posibile adevărate lovituri de maestru.

**Control:**

Realizat complet prin mouse.



- Necesari: Pentium 166, 16 MB RAM
- Recomandat: Pentium 266, 64 MB RAM
- Suport-3D: Glide necesar, Direct 3D opțional

## Invictus

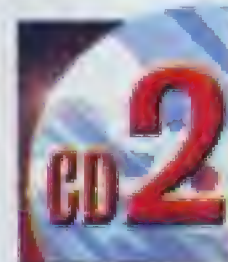
*Invictus* începe la sfârșitul odiseii lui Homer, iar acțiunea constă în lupta contra lui Poseidon și a armatei sale. Cercetați cu armata Grecia antică pentru a o elibera din ghearele lui Poseidon. Ca o proprietate aparte puteți să recrutați nu numai soldați simpli, ci și eroi mitologici. *Invictus* se controlează complet cu mouse-ul, acesta funcționând tipic ca la un RTS: cu tasta stângă selectați o unitate, iar ținând-o apăsată se va deschide o fereastră de selectare prin care puteți selecta mai multe unități concomitent.



**TRAGEDIA ANTICĂ** *Invictus* se orientează după basmele și legendele antice grecești.

**Control:**

Realizat complet prin mouse.



- Necesari: Pentium 266, 64 MB RAM
- Recomandat: Pentium 350, 64 MB RAM
- Suport-3D: -

## Rally Master

Mașina se menține cu greu pe șosea urmărind adversarul. Chiar și cea mai mică greșeală de pilotaj poate duce la avarii foarte mari. În cazul unui accident performanțele mașinii scad foarte mult. În acest demo veți găsi o cursă contra cronometru și una contra unui adversar. Copilotul citește din "cartea de rugăciuni" următoarea curbă, următorul tunel sau alte caracteristici ale traseului. Va trebui să le luați în seamă dacă doriți să ajungeți la finish.

**Control:**

Controlul este ușor de configurat, dar cam sensibil.

## Sudden Strike (CD 1)

CDV livrează un RTS greu comestibil pentru tacticieni. Va trebui să-l jucați cu capul limpede și cu multă răbdare. La suprafață seamănă cu un RTS asemănător cu seria C&C. În calitate de comandant suprem al armatei germane, rusești sau americane, conduceți istoria Celui De-al Doilea Război Mondial. Spre deosebire de *Command & Conquer: Tiberian Sun*, *Sudden Strike* pune un accent mult mai mare pe tactică și strategie. Din fericire, peisajul nu servește doar satisfacției optice: soldații se pot ascunde în case și prinde în ambuscadă tancurile.

**Control:**

Realizat complet prin mouse.

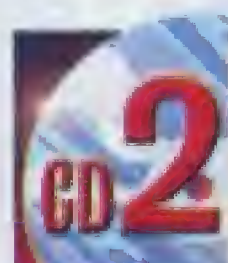
- Necesari: Pentium 233, 32 MB RAM
- Recomandat: P II 300, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung: keine



**ALARMĂ ANTIAERIANĂ** Puteți să vă bazați nu numai pe unitățile de sol ci și pe sprijinul aerian.



**PROASPĂT TAPETAT** Marginea pădurii arată precum un tapet din anii 70.



- Necesari: Pentium 166, 32 MB RAM
- Recomandat: Pentium 233, 32 MB RAM
- Suport-3D: -

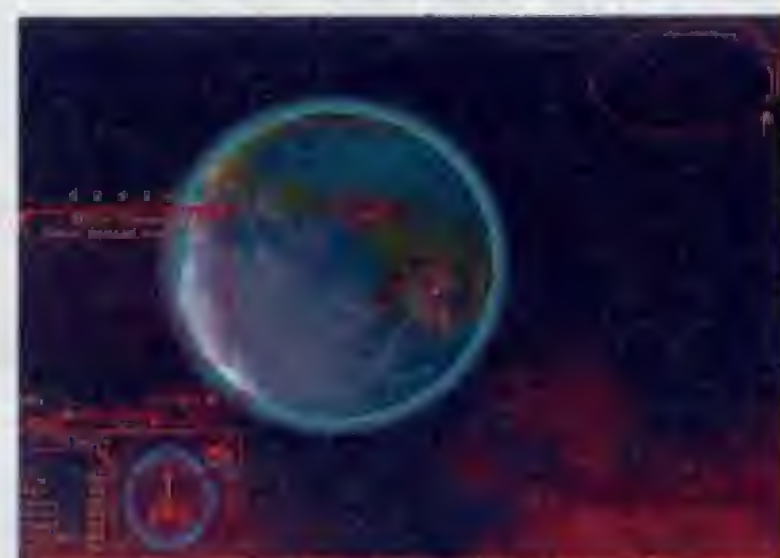
## Star Trek – Klingon Academy

*Star Trek VI* este baza acestui joc. În calitate de căpitan al navei spațiale Bird of Prey trebuie să extindeți granițele imperiului klingonian contra Warbirdurilor romulane, a navelor spațiale ale Federației, a tholianilor și a altor inamici. În funcție de gradul de dificultate, navele inamice sunt luate automat în vizor și se trage asupra lor, însă torpilele sunt limitate. Controlul de la tastatură poate fi învățat și configurat foarte ușor. Se recomandă însă să folosiți un joystick.

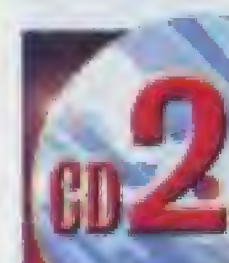
**Control:**

<b>Taste</b>	<b>Acțiune</b>
q	Sus

a	Jos
d	Dreapta
s	Stânga
b	Arma standard



**ÎNTINDERI NESFĂRȘITE** Veți întâlni în adâncurile spațiului o mulțime de adversari.



- Necesari: Pentium 233, 64 MB RAM
- Recomandat: Pentium II/350, 128 MB RAM
- Suport-3D: Direct 3D

## Shadow Watch

*Shadow Watch* este un joc de strategie bazat pe runde, construit după principiul unui Jagged Alliance. Dirijați o unitate specială de luptă care trebuie să descopere o conspirație în lumea extrem de colorată a jocului. Un rol foarte important îl joacă interogarea martorilor, căci derularea acțiunilor viitoare are loc în funcție de declarațiile lor. Astfel ia naștere un joc foarte complex care convinge cu cele peste 162 rezultate posibile. Controlul este dificil, personajele din joc fiind dirijate cu tastele săgeți din meniu.



**SCHIMBARE DE PERSPECTIVĂ** Zidurile care stau eventual în drum sunt scoase din imagine.

**Control:**

Cu mouse-ul, prin meniul aflat sus în partea dreaptă.

**CD 2**

- Necesari: Pentium 133, 32 MB RAM
- Recomandat: Pentium II/333, 64 MB RAM
- Suport 3D: Direct 3D

## Theocracy

Suntem în anul domnului 1419 și mai avem doar câteva decenii până la apariția europenilor în America. Ca domnitor al unei provincii va trebui să realizați cât mai repede o situație economică și politică stabilă astfel apare pericolul de a fi cotoplit de vecinii rivali. Aveți doar 100 ani pentru a întări provincia, înainte ca spaniolii să vină cu muschetele și tunurile lor. Acest RTS are calitate foarte asemănătoare cu Age of Empires 2! Animațiile și celelalte detalii grafice sunt realizate cu multă transpirație, iar jocul rulează fără bug-uri chiar și atunci când ecranul este plin de sute de figurine. Controlul se face prin mouse, iar meniul este extrem de cuprinzător.



**"SPIRIDUȘII"** Spre deosebire de Settlers, puteți controla soldații în luptă.

**Control:**

Se pot folosi ambele taste standard ale mouse-ului.

**CD 2**

- Necesari: Pentium 200, 64 MB RAM
- Recomandat: Pentium 400, 128 MB RAM
- Suport 3D: Direct 3D

## Superbike 2000

Ca grafică, handling și realism, Superbike 2000 își lasă concurența mult în urmă. Animațiile pentru piloți și motocicletele lor arată ca în realitate. Caracteristicile de pilotaj ale motocicletelor sunt simulate cu o extraordinară acuratețe. Tocmai acest lucru face ca jocul să poată fi stăpânit foarte greu la gradele de dificultate mai mari.

**Control:**

<b>Taste</b>	<b>Acțiune</b>
Q	Accelerație
A	Frână
D	Dreapta
S	Stânga



**HANGING OFF** Animația piloților este extrem de realistă.

**CD 2**

- Necesari: Pentium 200, 32 MB RAM
- Recomandat: Pentium 350, 128 MB RAM
- Suport 3D: Direct 3D

## Honda Motocross Grand Prix

Trăiți o satisfacție pură de pilotaj! Cu Honda Motocross Grand Prix veți aduce fascinația acestui sport pe PC-ul dvs. Savurați cursele tensionate și îmbunătățiți-vă timpurile rundelor prin configurarea fină a mașinii. Porniți versiunea demo, setați rezoluția dorită, controller-ul și tastele și porniți în cursă.



**ALPINIȘTII** Cursele se desfășoară pe un teren deluros cu multe obstacole.

**CD 2**

- Necesari: Pentium 200, 32 MB RAM
- Recomandat: Pentium 233, 64 MB RAM
- Suport 3D: Direct 3D

## Versiuni Actuale

Cele mai jucate jocuri ale ultimelor luni și numerele de versiune actuale.

TITLU	VERSIUNEA
Catan - The first Isle	v1.029
Age of Empires	v1.0c
Age of Wonders	v1.35
Anno 1602 - NINA	v1.13
Anstoss 3	v1.03
Apache Havoc	v1.1d
Baldur's Gate	v1.3.5512
Bling! 2	v1.04
Bundesliga Manager 98	v2.0b
C&C 3: Tiberian Sun	v1.17
Civilization Call to Power	v1.2
Close Combat 4	v4.02
Civilization II Gold	v1.3
Codename Eagle	v1.12
Command & Conquer: Tiberian Sun	v2.02
Darkstone	v1.05
The Settlers 3	v1.52
Dungeon Keeper 2	v1.61
Earth 2150	v1.4
Falcon 4	v1.081
Fighter Squadron	v1.50
Flanker 2.0	v2.01
Fighting Steel	v1.1
Fly!	v1.01.77 Beta
FreeSpace	v1.06
FreeSpace 2	v1.02
Golf Pro	v1.02
Grand Prix Legends	v1.2
Grand Theft Auto 2	v1.03
Half-Life	v1.0.1.6
Half-Life - Opposing Force	v1.001
Hattrick Wins!	v1.02
Heretic 2	v1.06
Heroes of Might and Magic III	v1.1
Hidden and Dangerous	v1.3
Homeworld	v1.0.0.4
Indiana Jones and the Infernal Machine	v1.1
Imperialism 2	v1.02
Jagged Alliance 2	v1.05
Kicker Manager	v1.05
King's Quest 8	v1.0.0.3
Kurt	v1.14
Hope Land	v1.051
Lands of Lore 3	v1.06
Legacy of Kain: Soul Reaver	v1.2
Links LS 99	v1.21
M.I.A.	v1.02
Machines	v1.15
MechWarrior 3	v1.2
Metro Police	v1.4
Might and Magic VII	v1.1
Motorhead	v3.0
Myth 2 - Soulblighter	v 1.3
Myth - The Fallen Lords	v1.3
NASCAR Revolution	v1.02
Nice 2	v1.04
Panzer Elite	v1.07
Panzer General 4	v1.01
Prince of Persia 3D	v1.0
Quest for Glory 5	v1.2
Racing Simulation 2	v1.06
Railroad Tycoon II: The Second Century	v1.53
Rainbow Six Rogue Spear	v2.05
Rally Championship	v5.27
Requiem	v1.1
Revenant	v1.11
Re-Volt	v1.1
Septerra Core	v1.01
Shadow Company	v1.3
Sid Meiers Alien Crossfire	v2.0
Sid Meiers Alpha Centauri	v4.0
Sim Theme Park	v1.1
Spec Ops II	v1.1.1
StarSiege Tribes	v1.10
Star Trek: Birth of the Federation	v 1.02
Star Wars Episode 1 - Phantom Menace	v1.1
Star Wars Rogue Squadron	v1.00.01
Starcraft	v1.07
Starcraft Brood War	v1.07
Starsiege	v1.03
Starsiege Tribes	v1.9
SWAT 3 - Close Quarters Battle	v1.2
TA - Kingdoms	v3.0
Thandor	v1.01
Total Annihilation	v3.1
Ultima 9 Ascension	v1.18F
Unreal	v2.24
Unreal Tournament	v4.05b
Verkehrsgigant	v1.1
WarHammer 40000 - Rites of War	v1.1
Warzone 2100	v1.10
Wheel of Time	v333b
X - Beyond the Frontier	v1.09
X-Wing Alliance	v2.02

# Tipps



# Tricks

Nou nouț și rezolvat deja: C&C 3 Mission-CD și mult așteptata parte a II-a a lui Dark Project. Începând cu pagina 181 vă oferim și tabelele de carieră pentru The Sims.

## Tips & Tricks

- 171 C&C3: Firestorm .....Soluție completă, partea I
- 165 Dark Project 2 .....Soluție completă, partea I
- 177 Der Verkehrsgigant .....Soluții generale
- 181 Die Sims .....Soluții generale

## Shorttips

- 186 Anstoß 3 .....Shorttip
- 187 Bundesliga Manager 2000 .....Shorttip
- 187 Der Verkehrsgigant .....Cheats
- 183 Die Sims .....Cheats/Shorttip
- 184 Extreme Biker .....Shorttip
- 188 Half-Life .....Cheats
- 188 Half-Life: Opposing Force .....Shorttip
- 185 Kicker Football Manager .....Shorttip
- 185 NHL 2000 .....Shorttip
- 185 Nocturne .....Cheats
- 184 Nox .....Cheats
- 184 Pharao .....Cheats
- 184 Planescape Torment .....Shorttip
- 187 Rally Championship 2000 .....Cheats
- 188 Slave Zero .....Cheats
- 187 Supreme Snowboarding .....Cheats
- 185 Tomb Raider 4 .....Shorttip
- 186 Tricky Style .....Cheats
- 187 X-Wing Alliance .....Shorttip

## Tuning-Tipps

- 189 Ultima IX: Ascension .....Instalare completă





## Indicații de expediere

Doriți să ne trimiteți soluția vreunui joc? O vom primi cu plăcere - pentru ca totul să decurgă cum trebuie, urmați indicațiile de expediere.

**FOARTE IMPORTANT:** dacă ne trimiteți contribuția dvs. la tips & tricks, aceasta trebuie să fie **PERSONAL** realizată; înseamnă că trucurile nu au voie să fie luate din alte publicații (inclusiv Internet)!

### Care tips&tricks au șansa cea mai mare să fie publicate?

Cele mai căutate sunt shorttips-urile la cele mai actuale jocuri (să nu fie mai vechi de 6 luni). Trucurile la jocurile indexate nu pot fi publicate de noi - de aceea ajung imediat la coșul de hârtie.

### Cât se plătește pentru trucurile trimise și publicate?

Depinde de tipul și lungimea trucului. Pentru codurile cheat și pentru tips veți primi între 20-100 DM. Schițele și screenshoturile măresc onorariul.

### Să trimit textul pe dischetă sau prin poștă, pe hârtie?

Pentru shorttips ajunge o scrisoare sau o carte poștală. Contribuțiile mai lungi vor trebui trimise pe dischetă sau CD.

### Pot să pun și o schiță/un screenshot?

Ar fi de dorit - dacă este posibil, să "dovediți" shorttip-ul dvs. printr-un screenshot. Schițele pot fi efectuate cu mâna sau cu un program de desen.

### În ce format să trimit documentele?

Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) sau Windows Notepad/Wordpad (TXT)

Imagini: GIF, PCX, TIF, JPG sau BMP

### Am scris un program de cheat pentru jocul x. Puteți să-l folosiți la ceva?

Avem întotdeauna loc pe CD-urile demo ale revistei pentru unele aplicații folositoare și interesante.

### Pot să trimit Tips&Tricks prin e-mail?

Da, este posibil. Trimiteți tipsurile dvs. la: [tips@pcgames.de](mailto:tips@pcgames.de) (nu uitați să scrieți și adresa dvs. și numărul de cont)

### Puteți să mă înștiințați dacă ați primit documentele?

Din păcate, nu putem să facem acest lucru datorită cantității uriașe de documente care se primesc în fiecare lună (scrisori, dischete, cărți poștale și e-mailuri).

### Shorttipul meu a fost publicat în numărul x al PC Games, dar nu am primit încă banii.

Sau nu ați scris corect adresa și numărul de cont, sau este vorba de o omisiune din partea noastră. Dacă după două luni de la apariția revistei nu ați primit banii, trebuie să vă anunțați la redacția noastră.

### Am citit că trucul la jocul y a fost publicat în numărul x al revistei. Cum pot comanda acest număr?

În măsura în care acest număr se mai poate livra, faceți o comandă pe adresa relațiilor cu cititorii (vezi Impressumul din revistă).

### La ce trebuie să fiu atent când trimit documentele?

1. Scrieți citeț numele, prenumele, adresa și titlurile jocurilor pe TOATE documentele trimise.
2. Pentru a vă putea trimite onorariul, avem nevoie de adresa completă a băncii dvs. (banca, codul poștal, posesorul contului, numărul de cont).
3. Vă rugăm să scrieți titlurile jocurilor citeț pe plic.

Notă: toate documentele trimise se vor redacta în limba engleză sau germană.

#### ADRESA:

COMPUTEC MEDIA  
Redaktion PC Games  
Kennwort: Tipps &  
Tricks  
Roonstraße 21  
90 429 Nürnberg  
Sau per e-mail la:  
[tips@pcgames.de](mailto:tips@pcgames.de)

# Dark Project 2

Stingeți becurile în cameră și lăsați-vă pătrunși de atmosfera de mister a lui Dark Project 2

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Looking Glass ■ DISTRIBUȚIE Eidos ■ PREȚ cca. DM 80,- ■ TERMEN DE APARIȚIE Aprilie 2000 ■ Interzis sub 16 ani

**Permiteți-mi să mă prezint. Mă numesc Garrett, cunoscut și ca "Masterthief". A trecut peste un an deja de când vă ofer serviciile mele de a vă introduce în secretele branșei. Acum ne așteaptă noi comori și tentații. Haldeți să începem cât mai repede, să vă formați puțin degetele lungi.**

## Indicații generale de joc

Cum devin un hoț bun?

Cine pornește pe drumul nostru nocturn pentru prima dată, trebuie să citească neapărat caseta "Neexperimentat în d'ale furatului". Iepurașii mai experimentați vor avea acum noi posibilități de a proceda cât mai profesionist, mulțumită noulor obiecte din dotare.

Există sfaturi pentru controlul de la tastatură?

Opțiunile standard pot genera frustrări, mai ales când, în loc să apăsați tasta "quick save", o veți apăsa pe cea de "quick load". Schimbați neapărat tastele. Deoarece de multe ori va trebui să treceți extrem de repede prin tot felul de uși, alocați hotkeys la chei și speraște.

Este nevoie neapărat să cumpăr echipament?

În mod normal, echipamentul de bază ar trebui să fie de ajuns pentru orice misiune. Porniți de la ideea că cele mai importante obiecte pot fi reinnoite într-un tur de jafuri. De exemplu în nivelul trei, "Înșelăciunea", există în sala de antrenament un balcon cu o ușă secretă. Nu puteți ajunge însă la ea fără a avea o săgeată cu sfoară. Căutați puțin împrejur și veți găsi în partea din spate a sălii săgeata necesară. Cine dorește însă să-și cheltuiască ducății câștigați cu sudoare, poate să cumpere echipamentul din start, economisind astfel timp de căutare. Oricum, banii nu îi puteți lua cu dvs. de la un

## Neexperimentați în d'ale furatului

Dacă doriți să deveniți un hoț experimentat, trebuie să respectați câteva reguli de bază.



**FURIȘAT** Hoțul rămâne nedescoperit în umbra întunecată a scârilor.

**Regula 1: Umbra este prietenul nostru, iar lumina - dușmanul.**

Urmăriți întotdeauna indicatorul de luminozitate; cu cât este mai întunecat, cu atât mai bine pentru dvs. În întuneric, nici un paznic nu vă poate simți. Fiți atenți la sursele de lumină, pe care le puteți stinge trăgând în ele cu săgeți.

**Regula 2: Pășiți cu atenție și ascultați-vă pașii.**

Pe lângă lumină, un alt obstacol este zgomotul. Când se apropie paznicul, trebuie să reacționați cât mai silențios posibil. Pășiți încet și mărunț pe podeaua din gresie sau piatră. Puteți să tropăiți, dacă doriți să atrageți vreun paznic în ambuscadă.

**Regula 3: Folosiți inventarul cu măsură și chibzuință.**

Pe lângă un perfect control al corpului, vă poate ajuta foarte mult și utilizarea echipamentului. Cum folosiți cel mai eficient un arc, băta sau alte ustensile, veți afla în caseta "Echipamente".

**Regula 4: Porniți la treabă liniștit și nu repeziți.**

A fi un maestru hoț înseamnă înainte de toate a fi creativ. Nu încercați să pătrundeți cu încăpățănare întotdeauna prin același loc într-o încăpere, dacă ați dat greș deja de câteva ori. Căutați alte posibilități, colțuri și tuneluri care, cu toate că sunt mai lungi, vă ajută să pătrundeți în siguranță.

**Regula 5: Aveți darul scrisului - luați deci notițe.**

Aveți în posesie o hartă bună și un compas. Cu ea, sunteți în stare să vă localizați în orice

moment. Marcați locurile sigure pentru a vă fi utile în cazul unei retrageri. Marcați și intrările în tunelurile secrete.

**Regula 6: Trebuie să știți ce face adversarul - observați-l.**

În mod obișnuit, bunurile de furat sunt bine păzite. Dar un hoț este mai șmecher decât toți paznicii; întipăriți-vă în minte traseele de patrulare, folosiți-vă de ferestrele de timp pentru a trece neobservat, furați-le prostănacilor aurul și chelle din fugă. Nici o grijă, vă puteți apropia destul de mult de ei, însă va trebui să o faceți pe ascuns.

**Regula 7: Nu lăsați nici o urmă - înlăturați cadavrele paznicilor.**

Dacă ați folosit cu succes băta sau săgețile mortale, înlăturați corpurile neînsuflețite în colțuri întunecoase, pentru ca paznicii să nu observe că ați intrat în castel. Nu uitați să le buzunăriți.

**Regula 8: Aveți picioare bune - dacă sunteți descoperit, alegeți fuga în locul luptei.**

Scopul dvs. nu este de a omorî toți adversarii. Nici nu știți să luptați prea bine. Paznicii sunt bine antrenați, ei parează, se apără și se împrăștie la comandă. Cea mai bună soluție este fuga la adăpostul întunericului. Așteptați până când situația se liniștește (ascultați comentariile paznicilor). Dacă trebuie neapărat să treceți pe lângă un paznic, încercați să-l doborâți cu o săgeată în gât sau în cap.

Volla! Acum încercați să faceți primii pași în organizația noastră, a tenebrelor.



**GRĂMADA DE PAZNICI** Aproape ca într-o cutie de conserve, paznicul zac întinși unul peste altul pe podea.



**MAGISTRAL.** În spatele intrării (A) se află o săgeată cu frânghie și o manetă pe perete. Acționând-o, veți deschide un culoar secret (B) pe balcon și vă cățărați până la intrare. Pe acolo ajungeți în biroul șerifului.

nivel la altul. Nici nu trebuie să economisiți echipamentul cumpărat, căci nu veți putea păstra nimic pentru nivelul următor.

Sfaturile cumpărate ajută la ceva?

Conținutul de informație din magazin își merită întotdeauna banii. Faceți-vă sarcina mai ușoară, cumpărând carnețelul de notițe. Citiți-i conținutul, țineți-l minte și încărcați jocul salvat. Astfel puteți salva ceva bani.

Ce este mai important: aurul sau scopul misiunii?

Depinde doar de dvs. cum doriți să priviți chestiunea. Cel care dorește să scoțoească fiecare colțișor căutând secrete și monezi de aur, va trebui să investească cu siguranță mai mult timp și va trebui să se expună la mai multe pericole. Oricum v-ați hotărât, de îndată ce v-ați atins scopurile, misiunea este terminată automat și nu veți mai avea timp să căutați în continuare după comori.

## Echipamente

Pentru exersarea întunecatei afaceri puteți să apelați la un arsenal bogat de obiecte folositoare. Utilizarea mijloacelor de furat nu este întotdeauna ușoară; faceți-vă timp să exersați.

### Ce ar trebui să știți deja

#### Blackjack

Amintiți-vă: ca hoți, trebuie să ajungem neobservați la țintă, de aceea micuța "unealtă" este un instrument din cele mai folositoare. Dacă vedeți un paznic pe care doriți să-l "anesteziați", trebuie să ajungeți în spatele lui. Fiți atenți, căci dacă vă vede, nu-l mai puteți doborî cu măciuca.

#### Moos Arrow

Puneți deoparte săgeata de mușchi pentru podelele zgomotoase. Dacă trebuie să treceți peste podele din metal sau din țigla, trageți un moos arrow. Nimeni nu vă va mai auzi pașii.

#### Water Arrow

Nu întotdeauna există destulă umbră printre coloanele și încăperile atelierelor noastre de lucru. Fiți atenți la făclile sau lămpile de gaz. Le puteți stinge trăgând cu săgeți de apă în ele, pentru a crea umbra necesară. Mare atenție - unii paznici pot să le aprindă din nou. Mai ales la începutul jocului, acest tip de săgeți stă în topul listei dvs. de

cumpărături pentru a putea trece de toți paznicii mecanici.

#### Rope Arrow

Priviți întotdeauna și în sus. Grinzile de lemn și ieșiturile din zid sunt de cele mai multe ori chela spre intrări ascunse sau ascunzători. Sfoara poate să vă salveze câteodată chiar viața, când fugiți de soldați, dacă printre ei nu se află și arcași. Rămâneți agățat de sfoară și așteptați ca urmăritorii să se plardă în întuneric.

#### Noisemaker Arrow

Cu aceasta puteți distra atenția paznicilor. De regulă însă, veți găsi destule obiecte (sticle, lăzi, farfurii etc.) cu care puteți realiza același lucru. Chiar și o săgeată Broadhead trasă într-un perete de piatră sau metal va neliniști îndeajuns soldații de pază cât să puteți trece de ei neobservat.

#### Fire Arrow

Economisiți-le mai bine pentru spiritele care bântuie prin cetate. Cu una până la trei săgeți bine țintite, le veți putea reda liniștea veșnică.

#### Gas Arrow

Un paznic stă într-un loc bine iluminat, podeaua este zgomotoasă și nu reușiți să ajungeți în apropierea lui? Nici o problemă, folosiți o săgeată cu gaz și norul emanat de ea îl va trimite în lumea viselor.

#### Broadhead Arrow

Dacă doriți să reduceți definitiv la tăcere un adversar, atunci folosiți o săgeată letală Broadhead. Căutați o poziție convenabilă și țintiți asupra capului sau gâtului. Prima săgeată trebuie să fie și ultima, altfel adversarul va face prea multă gălăgie sau chiar va chema întăriri.

#### Flash Bomb

Pentru a manevra perfect bomba, trebuie să exersați puțin. Veți avea foarte puțin timp la dispoziție pentru a culca un adversar la podea sau pentru a-l scăpa.

#### Mine

Efectul unei mine este enorm, nici un paznic nu va supraviețui impactului. Explozia puternică se aude însă la mare îndepărtare și vă poate desconfira în

mod fatal poziția.

### Echipamente noi

#### Camera Eye

Este de la sine înțeles că puteți face uz de ochiul mecanic suplimentar. Întotdeauna este bine să se știe ce se află după un colț sau cu un etaj mai jos. Marcați pe hartă locul unde ați folosit ochiul, dacă doriți să-l folosiți și mai târziu.

#### Speed potion

Folositor în cazul în care doriți să vă descotorosiți de urmăritori sau să treceți șuierând ca o săgeată printre paznici.

#### Invisibility Potion

Nu puteți să distrați un paznic sau nu există nici un moment neobservat într-un anumit loc. Atunci este tocmai momentul potrivit pentru o mică "dușcă". Grăbiți-vă însă, căci efectul este de scurtă durată.

#### Feather-falling Potion

Dacă trebuie să săriți vreodată de la mare înălțime, pentru a scăpa de niște soldați prost dispuși, veți ateriza la pământ lin ca o pisică,

bând din această băutură.

#### Flare

Ideea torței e bine gândită, însă arde prea repede. Este mai simplu să reglați luminozitatea jocului (gamma correction), pentru a vă putea orienta într-un loc extrem de întunecos.

#### Frog Egg

După ce ați cunoscut până acum aceste bestiuțe doar ca adversari, acum le puteți folosi în folosul propriu. O dată aruncate, micuțele bipede se reped asupra oricărei ținte care se apropie. Două dintre ele sunt de ajuns pentru a trimite pe celălalt tărâm un adversar. Puteți să aruncați ouăle de broască, astfel că puteți ataca și neutraliza cu ele și paznicii mai greu de atins cu alte instrumente din inventar.

#### Ivy Arrow

Această ustensilă posedă proprietățile cunoscute de dvs. ale Rope Arrow-ului, dar în plus poate să se agațe de gratii de metal și să vă creeze astfel și alte porțițe de intrare.

De unde știu câți bani există?

Veți putea ști datele exacte despre numărul de încuietori și cantitatea exactă de aur din monitorul statistic. Din păcate, acesta nu poate fi încărcat în timpul misiunii în desfășurare. După ce vă lăsați omorât chiar la început, reluați misiunea și notați-vă fiecare detaliu din ecranul statistic. Veți putea acum consulta notițele, știind oricând ce vă mai lipsește.

Cât de aproape mă pot apropia de adversari?

Vă puteți apropia de o persoană în funcție de lumină și fundal. Puteți trece foarte aproape și de patrulare, dacă vă ascundeți în întuneric (de exemplu, într-un cadru de ușă) și stați nemișcat. Se recomandă purtarea armelor pe ascuns și scoaterea lor la lumină doar în caz de nevoie. Și prin acest lucru veți diminua percepția paznicilor.

Ce este cu furtul de buzunare?

Cine își face timp să buzunărească cu atenție mulțimea de paznici și civili, va descoperi de multe ori bani și chei agățate la brâu acestora. Este o artă să-i descotorosiți de acestea, fără să-i doborâți la pământ. Puteți să furați șmecherește chiar și săgețile din tolbele arcașilor. Gândiți-vă că mâna dreaptă este destul

## Epoca Metalului

Mechaniștii ne crează noi probleme care ne îngreunează meseria. Învățați cum să le evitați.



**BIG BROTHER** Stingeți făclile cu săgețile de apă. Apoi veți putea trece de camera video.

### Camerele de supraveghere video

Aparatele sunt cuplate fie la instalațiile de alarmă care sună pe tot nivelul când sunteți descoperit, fie declanșează mecanisme de tragere. Câteodată este posibil să stingeți luminile de lângă o astfel de cameră, acestea neluând sunetele în seamă. Altfel, observați traseul camerei și încercați să intrați în unghiul mort de supraveghere, pentru a trece de ea. Imediat ce "vede" o mișcare, camera se oprește puțin asupra obiectului. Dacă atunci reușiți să stați complet

nemișcat, ea își va urma traseul de supraveghere mai departe.

### Paznici transformați

Paznicul cu mască de metal se comportă la fel ca și colegii lor umani și pot fi "decuplați" cu măciuca.

### Roboții de supraveghere

Aceste mici exemplare nu vă fac nimic, dar își alarmează frații mai mari, roboții de luptă, dacă vă descoperă. Pentru a-i scoate din funcțiune, trebuie să-i trageți o săgeată de apă în spate. Țintiți asupra punctelor roșii luminoase.

### Roboții de luptă

Marii coloși sunt foarte periculoși, datorită armelor de distrugere de la distanță. Însă nu sunt greu de învins. Două sau trei săgeți bine țintite asupra boilerului de pe spate îi vor liniști.



de lungă și puteți să vă ghemuiți. Folosiți-vă de acest "fenomen al mâinii lungi" pentru a deschide ușile de la distanțe mai mari. Prin aceasta nu vă veți expune la fel de mult

primejdiei de a fi descoperit înainte de vreme.

Cum ajung neobservat lângă adversari?

Mergeți cu pași mici (apăsăți foarte scurt tastele de deplasare), pentru a nu face gălăgie. Tactica funcționează și pe podelele de lemn sau piatră. Dacă un adversar aude ceva (fiți atent la comentariile sale), rămâneți liniștit în continuare. Mai greu este cu patrularele. Căutați un colț mai întunecat pe traseu, în care puteți să vă ascundeți. Dacă patrula trece pe lângă dvs., ghemuiți-vă imediat și aplicați-i o măciucă peste cap. În alt mod, puteți să vă furișați mereu în spatele lui. Dacă podeaua este prea gălăgioasă, folosiți o săgeată cu mușchi, în caz că aveți una. Dacă aveți ocazia să tăbărâți pe un paznic, stați în poziție și săriți. Săritura nu face nici un fel de gălăgie. Pentru a găsi secretele, este nevoie de puțină fantezie. Tăiați fiecare carpetă de perete



**DEGETE LUNGI** Chela de la brâu paznicului trece în mod enigmatic în buzunarul maestrului hoț, fără ca paznicul să observe ceva. Așa lucrează un adevărat maestru al branșei.



UN OCHI BUN Maestrul era aproape să treacă pe lângă manetă, dacă Instinctul nu l-ar fi șoptit: "Hal să mai cercetez o dată măsura".

cu sabia, cercetați colțurile întunecate, târați-vă pe sub mese și mișcați mobilierul din loc. Săgeata cu sfoară este un mijloc bun de a găsi locuri ascunse. Comorile mai mici, inelele și monedele, se recunosc doar cu greutate de la distanță. De multe trebuie să vă apropiați complet de mobile pentru a le vedea.

Pot să-mi fac o privire de ansamblu asupra situației de la o distanță mai mare?

Nu uitați că ochiul artificial are o funcție de zoom. Cu el puteți spiona, de exemplu, dintr-o poziție sigură și îndepărtată, rutele de patrulare ale paznicilor.

### LA TREABĂ

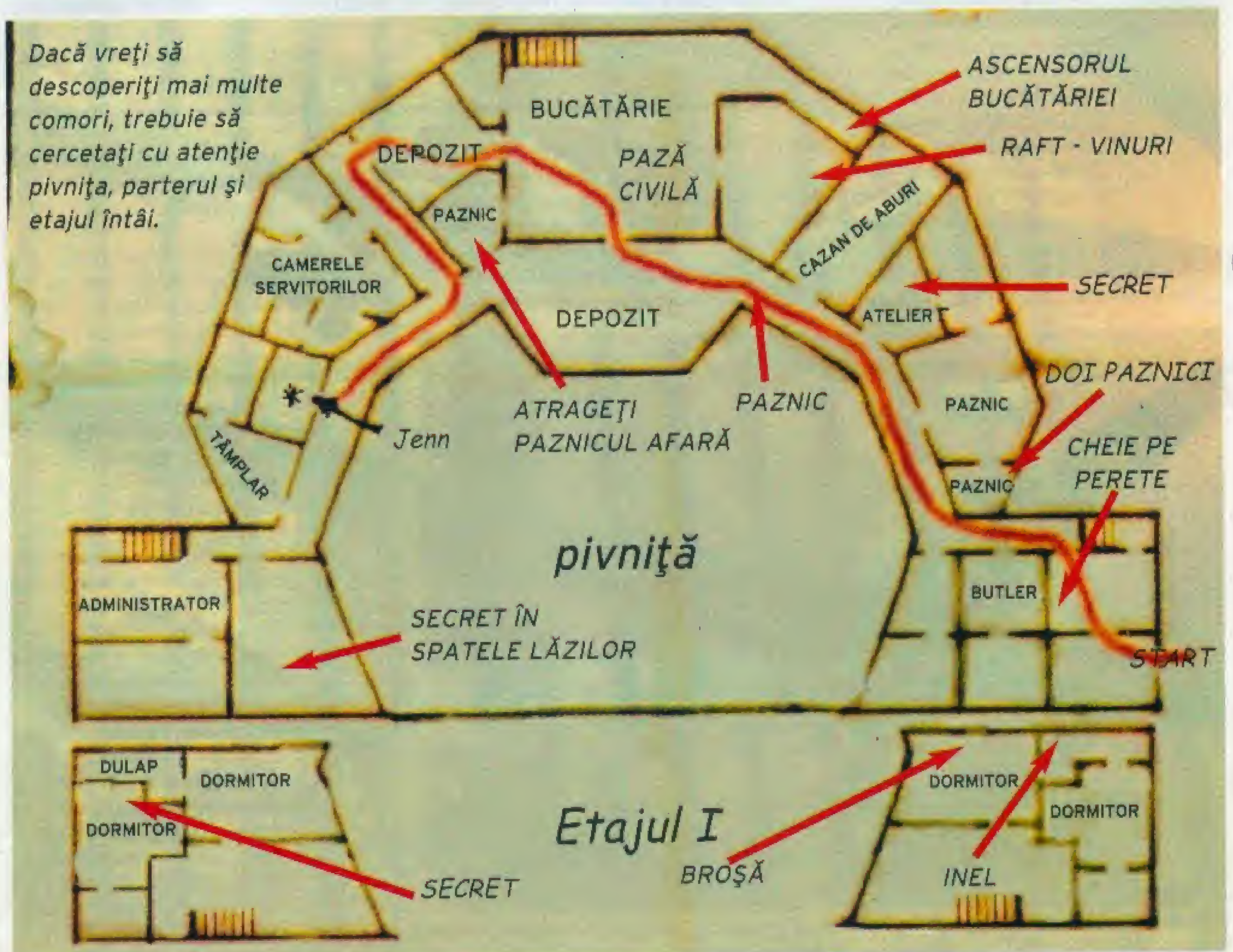
Pentru a nu eșua încă de la prima misiune, vă vom da în continuare o descriere mai detaliată, cu care veți

reuși să rezolvați cu bravură prima misiune.

### Mission 1: Nașul

■ Grad de dificultate: Hard ■ Furturi din buzunare: 10 ■ Pradă: 1295 ■ Secrets: 3

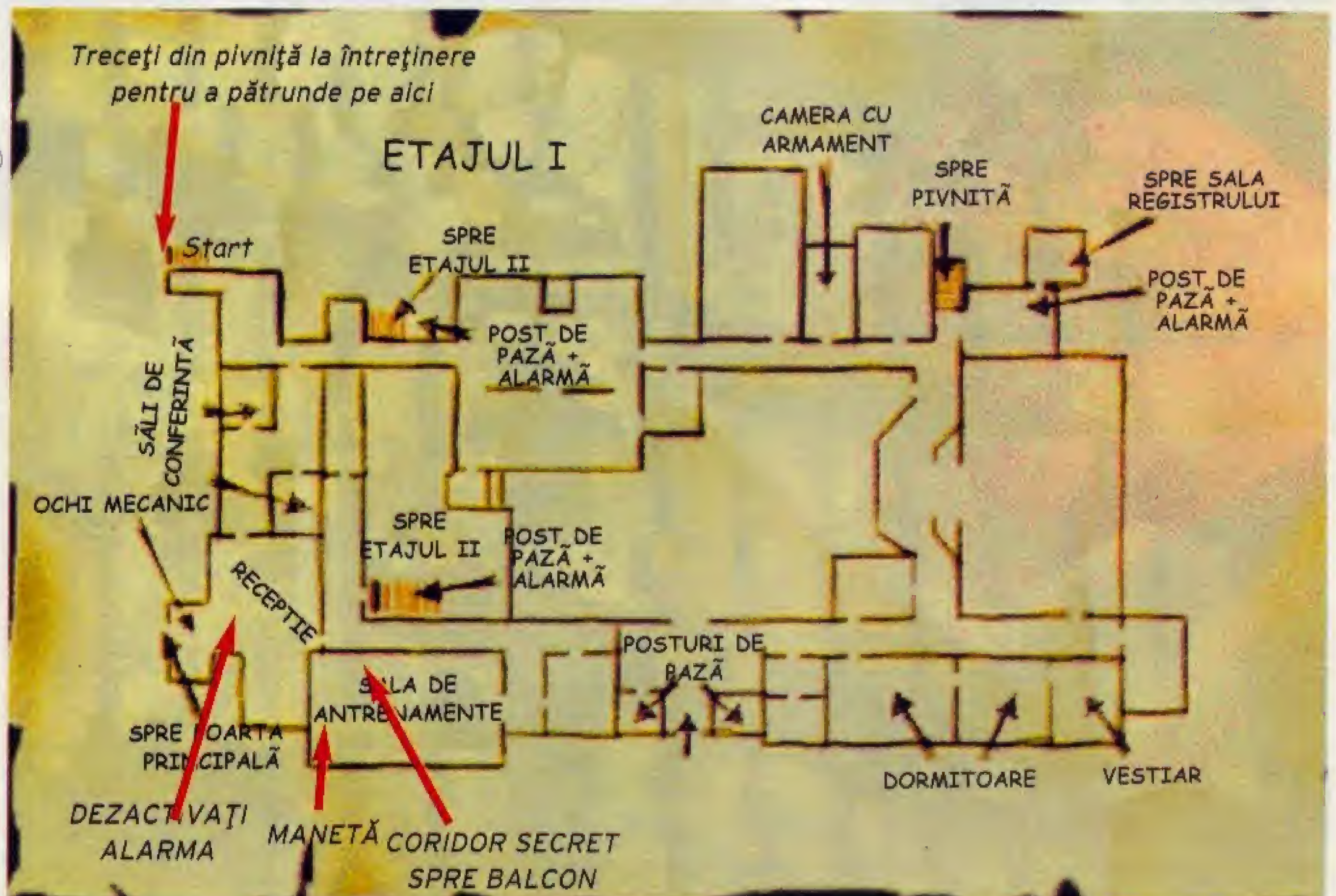
Dacă vreți să descoperiți mai multe comori, trebuie să cercetați cu atenție pivnița, parterul și etajul întâi.





Mission 2: Încărcat și încasat		■ Grad de dificultate: Hard ■ Furturi din buzunare: 12 ■ Pradă: 1605 ■ Secrets: 13			
Cum încep această misiune?	<b>Indicație:</b> pentru a căpăta liniștea necesară acestei misiuni, înconjurați o dată complet clădirea A. "Anesteziați" toți paznicii și înghesuiți-i într-un colț întunecat. Fiți atent la plăcile de lemn din podea, care scârțâie.	Trebule să cercetați toate halele?	Cercetați toate halele cu atenție, pentru a aduna toți banii necesari scopului misiunii. În mod normal, găsiți destule piese de valoare și în celelalte clădiri.	Ce găsești în clădirea B?	Treceți pe barele de metal spre clădirea B. Puteți sparge acolo o fereastră și sări înăuntru. În camerele de jos se găsesc câteva lăzi încuiate. În biroul președintelui de la etajul trei trebuie să cercetați cu atenție biblioteca. Una dintre cărțile de acolo este o manetă pentru o cameră secretă. În sala de conferințe veți găsi câteva monede pe masă.
Ce trebuie să faci mai întâi în clădirea A?	Intrați în clădirea A prin casa scării. Faceți un tur de cercetare la etaj. Există destule colțuri întunecate pentru a-i expedia într-un somn adânc pe toți soldații de pază.	Unde este lada?	Lada de transport pe care va trebui să lipiți eticheta o găsiți în magazia 7933.	Merită să vizitez docul?	Căutați docul și scăpați mai întâi de paznici. Paznicul de la corabie poate fi aruncat cu puțină răbdare în apă și puteți privi cum se îneacă. Deschideți lada de pe punte, pentru a găsi un secret și un pânjen.
Unde găsești eticheta de transport?	Eticheta poate fi găsită în biroul contabilului (mica sală cu numărul de identificare 7732).	Ce-i cu mormanele de lăzi?	Pentru maștri: cățărați-vă pe stivele de lăzi din jurul clădirii. Sus puteți descoperi o mulțime de vase, în care se găsesc tot felul de mărunțișuri. Urcați în magazii pe flecare stivă de lăzi. Există unele lăzi încuiate, care conțin și ele monede zornăitoare.	Ce faci cu luneta?	Mișcați luneta și rotiți cârma. Ați mai descoperit un secret.
Pot să deschid ușile doar din centrală?	Puteți deschide porțile halei și din colibe din jurul clădirii, nefiind necesar să urcați mereu la etaj în centrală. Cheile colibelor le puteți fura de la paznici.	Hala cu muzicantii este cludată!	În hala muzicantului (5188) se găsește o comoară pe acoperiș. Folosiți cornul din studio și șperaciurile pentru a-i deschide.		

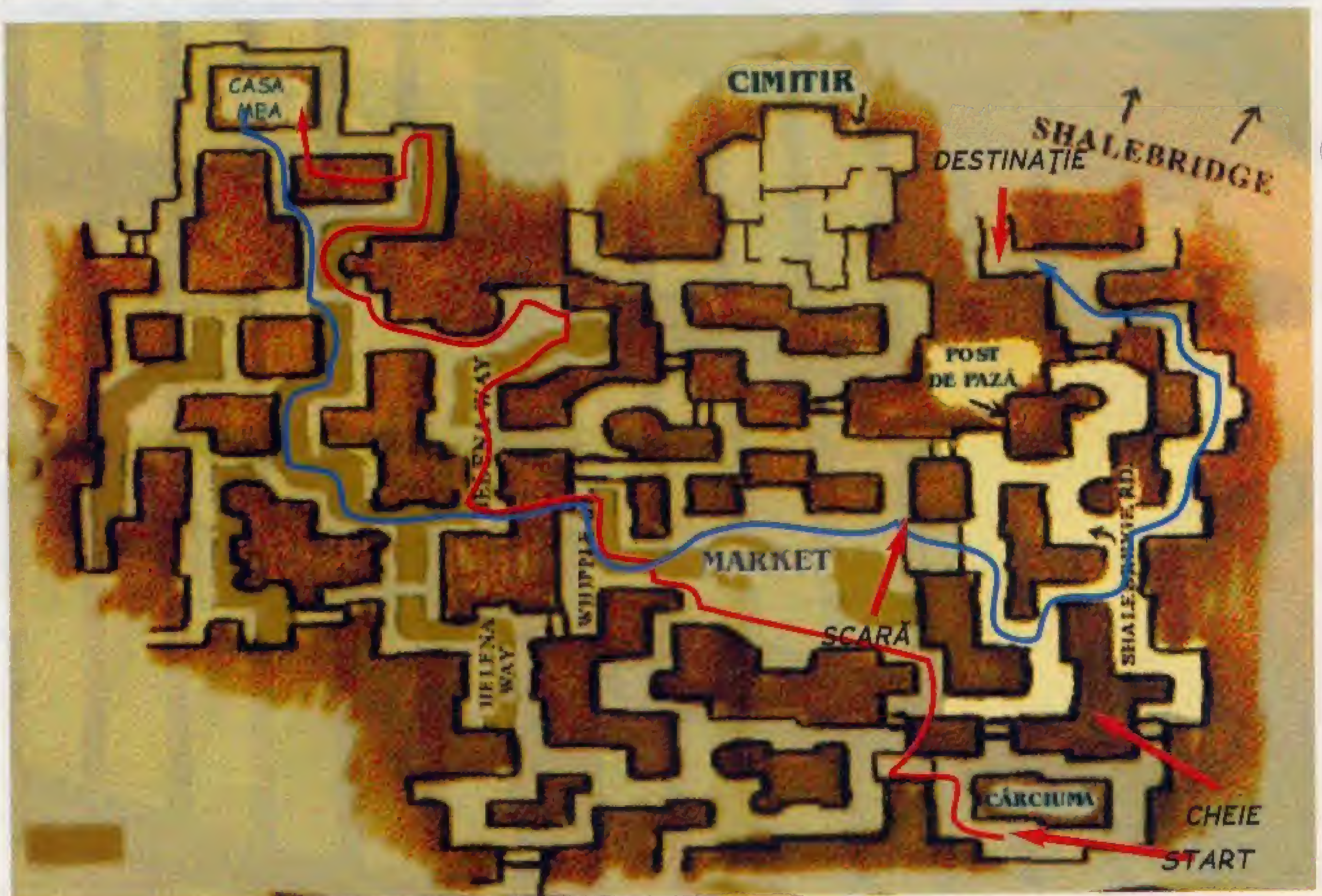
**Mission 3: Calomnia** ■ Grad de dificultate: Hard ■ Furturi din buzunare: 5 ■ Pradă: 1378 ■ Secrets: 10



Pot să dezactivez sistemul de alarmă?	Mergeți drept înainte spre recepție. Atenție la lămpile cu gaz din coridor. Alarma poate fi dezactivată complet, de la consola din mijlocul camerei.	Am ajuns iarăși în biroul șerifului?	Mergeți mai departe spre camera din spate înapoi spre biroul central. Strecurați-vă prin dormitoare spre sala de antrenament și folosiți din nou culoarul secret.	Mai este ceva de descoperit?	Iăsați batista lt. Hagen acolo. Trebuie să mergeți încă o dată în biroul lt. Hagen pentru a lăsa acolo caseta cu bani.
Există vreo scurtătură spre biroul șerifului?	Cercetați sala de antrenament. În spate, lângă o săgeată cu frânghie veți găsi și o manetă care deschide intrarea spre un culoar secret de pe balcon. Coridorul duce spre biroul șerifului. Cu șperaclul puteți intra în biroul lt. Hagen. Luați din birou și batista de pe comodă.	Ce fac la afaceri interne?	Mergeți mai departe spre afaceri interne. Atenție, aveți doar foarte puțin timp la dispoziție pentru a trece neobservat de paznic. Folosiți acest timp pentru a bea băutura care vă face invizibil.	Ce se află în morgă?	Pentru maștri: Luați-vă timp pentru a cerceta încă o dată pivnița. Bălțile de apă ascund câte o săgeată și bani.
Care birou trebuie cercetat?	Treceți mai departe în biroul lt. Mosely. Cheia pentru trezorerie și arhivă este acolo.	Cum trec de camera de supraveghere?	O carpetă ciudată de lângă bibliotecă se dovedește a fi, la o analiză mai atentă, un culoar secret care duce la probe.	Gimmick	Sărmanul soldat din morgă nu mai are nevoie de bani, deci scăpați-l de ei.
Cum ajung la hala de înregistrare?	Strecurați-vă acum înapoi în sala de antrenament și de acolo spre scara care duce la hala de înregistrare. Pe paznic îl trimiteți în lumea viselor.	Pot să intru pur și simplu în trezorerie?	Treceți pur și simplu pe lângă camera de supraveghere, stingând toate lămpile cu săgeți de apă și ghemuindu-vă pe sub ea. Va trebui să furați o cheie de la paznicul care patrulează în anticameră.	Unde mai pot găsi bani?	Vizitați o dată "sala de conferințe" pentru a afla ce ați făcut în prima misiune (Nașul).  Camerele pe care trebuie să le cercetați neapărat sunt biroul central, sala de mese, dormitoarele și toate birourile de la etajul al doilea. După aceea, tolba dvs. este plină.
Ce se află în hala de înregistrare?	Uitați-vă la cartea de pe masă, pentru a citi codul de dezactivare (4026). Treceți prin gangul secret din		Dezactivați sistemul de siguranță cu codul 4026 și intrați în trezorerie. Înainte de părăsi din nou încăperea împreună cu caseta cu aur,		Stefan Weiß t.a. Corneliu Dan

**Mission 4: ATENȚIE, AMBUSCADĂ!**

■ Grad de dificultate: Expert ■ Furturi din buzunare: 4 ■ Pradă: 1570 ■ Secrets: 0



# C&C 3: Firestorm

Temutul conducător al NOD-ilor e mort. Dar bătălia pentru tiberiu va dura încă mult timp

## FACTS

■ PRODUCĂTOR Westwood ■ DISTRIBUȚIE Electronic Arts ■ PREȚ cca. DM 40,- ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Interzis sub 16 ani

În misiunile Firestorm va trebui să vă împotriviți unui nou adversar, iar acesta este mult mai periculos decât Kane. În prima parte a soluțiilor noastre complete vă vom conduce prin misiunile GDI.

## GDI

Deployed Sensor Array

Cu acestea puteți să eliberați neobservat teritoriul inamicului. Plantați-l în pământ, fără să fiți văzut, și așteptați să treacă peste el vehiculul inamic. Mina se va prinde de vehicul și va fi purtată mai departe cu el. Acțiunea este rentabilă mai ales împotriva colectorilor, căci aceștia se întorc mereu la rafinăria care se află de cele mai multe ori în apropierea bazel.



Mobile E.M-Pulse Cannon

Mobile E.M-Pulse Cannon funcționează exact la fel ca echivalentul său imobil. Deși are un blindaj ușor, este foarte rapid. Când observați un șir de vehicule inamice, deplasați repede spre el tunul-puls și activați-l. Vehiculele dușmane nu se vor mai putea mișca acum și nici nu vor mai putea trage și veți avea destul timp să le dezactivați cu ajutorul trupelor dvs. Și încă ceva: tunurile-puls obligă unitățile subpământene inamice să iasă la suprafață.



Mobile War Factory

Cu ajutorul fabricii mobile de arme veți putea produce unitățile necesare direct pe front. Astfel nu va mai trebui să așteptați ca trupele greoaie să apară în sfârșit în fața adversarului. Din păcate, aceasta are doar un blindaj ușor și va trebui să-i acordați neapărat sprijinul necesar.



Moloch

Moloch-ul are o rază de acțiune foarte mare și poate trage asupra adversarilor cu mult înainte ca restul trupelor dvs. să reacționeze. La fel ca artileria NOD, și Moloch trebuie adus în poziție. Frecvența de tragere este mică, astfel că nu este prea util în lupta de la apropiere. Țintește inexact și are un blindaj slab.



E.M. Pulse Cannon

E.M-Pulse Cannon staționar a câștigat în misiunile Firestorm o nouă și foarte practică funcție: poate simți acum și acele unități care se ascund sub pământ, silindu-le să iasă la suprafață.



## NOD

Cyborg Commando

Din păcate, acesta are un blindaj subțire și nu e prea rapid. În schimb, amestecul de unitate de infanterie și vehicul îi învață pe inamici, cu puterea sa de foc, ce este frica. Aruncătorul de rachete se dovedește foarte util în lupta împotriva vehiculelor inamice.



NOD-Fist

Și frăția NOD dispune de fabrici mobile de armament. Din păcate, tehnologia în materie de blindaje nu s-a îmbunătățit deloc. Și "Pumnul lui Faust" va trebui protejat cu câteva unități de apărare împotriva



Deployed Sensor Array

atacurilor adverse. În afară de aceasta, va trebui să recoltați mult tiberiu până să vă puteți permite o fabrică mobilă.



La fel ca GDI, și NOD a dezvoltat acest instrument de spionaj. Amplasați-l pe un drum foarte bătut și așteptați să treacă peste el vehiculele adverse. Se va prinde de ele și va trimite radarului propriu date despre împrejurimi.

Mobile Stealth Generator

Cu ajutorul generatorului mobil de camuflaj veți putea acum și dvs. să ascundeți trupele din afara bazei, respectiv a generatorului staționar. Astfel veți putea atrage în ambuscadă trupele NOD: duceți împreună cu trupele și generatorul de camuflaj. Atenție: raza de acțiune este mai mică decât a ciădrilor, deci veți putea ascunde mai puține unități.



DEFENDER În ultimele misiuni GDI veți cunoaște arma secretă a NOD-ilor.

### Misiunea 1: Eliberarea lui Tacitus



1. Treceți peste stradă și peste marele câmp de tiberiu, mergeți la Kodiak-ul prăbușit și reparați-l cu Inginerul.
2. Lăsați câteva unități în urmă (X): NOD își va construi în acest loc

3. Cu restul de unități eliberați drumul spre zona de evacuare și apoi aduceți camionul.

### Misiunea 2: Evacuarea civililor



 = CAMION (îngrijire medicală)

1. Salvați populația civilă de flințele tiberiene. Asigurați-le calea spre zona de evacuare. Acolo vor fi preluați de un transportor.

2. Lăsați întotdeauna câteva unități în bază. În decursul misiunii veți fi atacat de tot mai multe astfel de flințe. Fiți atenți mai ales la colector. Acesta este un loc preferat de atac.

### Misiunea 3: Înăbușirea unei revolte



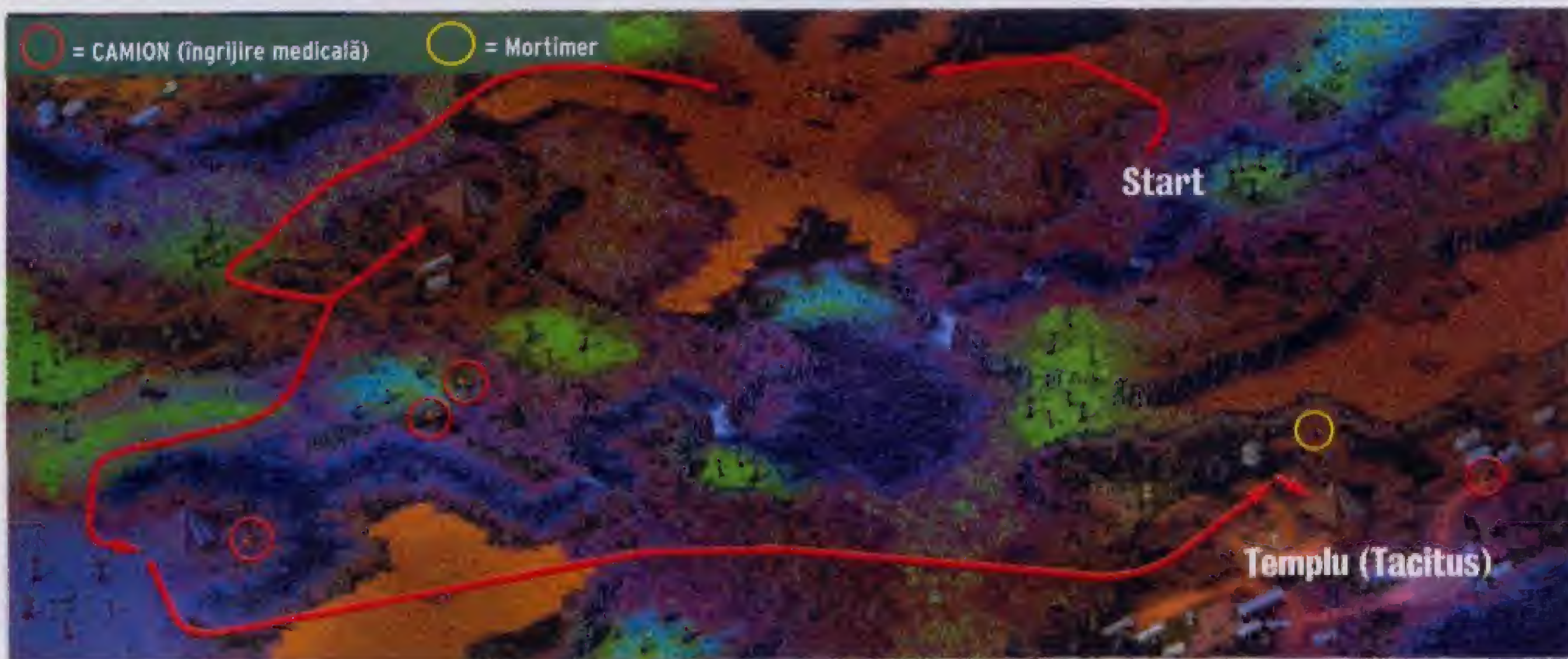
### Misiunea 4: În mijlocul inamicului



1. Construiți cât mai repede baza în punctul de start și încercați să ajungeți cât mai repede spre nord. Distrugeți acolo clădirile inamice, podul și apoi Institutul de cercetare. Duceți cercetătorii la adăpost.
2. Distrugeți și cel de-al doilea pod din vest. NOD nu va mai putea ataca acum pe uscat. Treceți cercetătorii și câteva trupe cu ajutorul amfibilor BMT pe celălalt mal.
3. Trimiteți câte un cercetător spre o stație de control, pentru a dezactiva barierele laser. Cucerii baza trimițând rând pe rând titanii și distrugeți nucleul Cabalei.



### Misiunea 5: Ziua dogmei



1. Pătrundeți până la primii "membri ai sectei". Lăsați Moloch-ul puțin în urmă: dacă rămâne prea mult pe suprafața portocalie, explodează. Selectați ghoststalker-ul și trimiteți-l să-l elimine pe "credincioși" și să distrugă rădăcinile plantelor portocalii.
2. Mergeți până la cel de-al treilea templu și distrugeți camioanele. În ele se află echipament medical de care veți avea mare nevoie în această

- misiune. Distrugeți cu ghoststalker-ul creaturile tiberlene și țineți-l aproape de doctor, pentru a-l vindeca.
3. Mortimer se află în apropierea templului lui Tacitus. Acesta este conducătorul sectei. Dacă-l omorâți (cel mai bine cu Moloch-ul), ceilalți credincioși se vor sinucide.
4. Luați-l pe Tacitus din templu și duceți-l la transportor.

### Misiunea 6: Fuga de Cabala

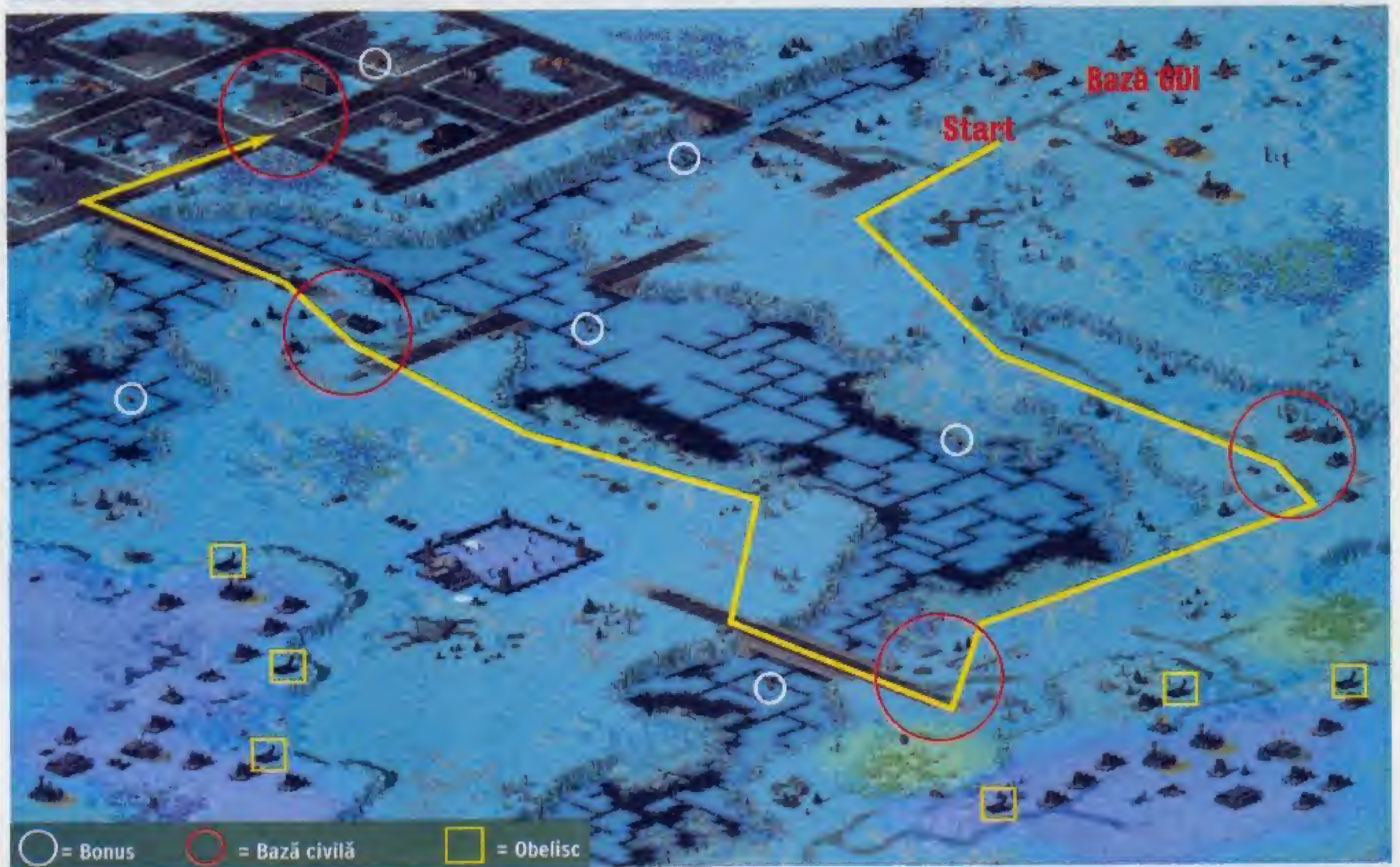


1. Retrageți-vă trupele cât mai repede posibil în ruinele barei GDI. Trimiteți-l pe doctorul Budreau la aeroport. Acolo va fi luat de un transportor și dus în siguranță.
2. Distrugeți podul și construiți câteva aruncătoare RGB la intrare, pentru

- a asigura cumva baza contra atacurilor regulate.
3. Baza NOD din nord-vest poate fi distrusă cel mai simplu cu o armată de titani. Descoperiți clădirile și unitățile ascunse cu ajutorul unității mobile de spionaj.

**C**

### Misiunea 7: Sosesc cyborgii



○ = Bonus    ○ = Bază civilă    □ = Obelisc

1. În fiecare sat veți primi întăriri sub forma unor trupe de infanterie și a unui colector. Atenție: nu alertați unitățile inamice!  
 2. La start veți primi un vehicul de clădire mobil. Conduceți-l cât mai neobservat spre baza GDI pe jumătate distrusă din nord-est și construiți

acolo o bază.  
 3. Formați o trupă din titani și dintr-o unitate mobilă de spionaj și atacați navele din sud-est și sud-vest.

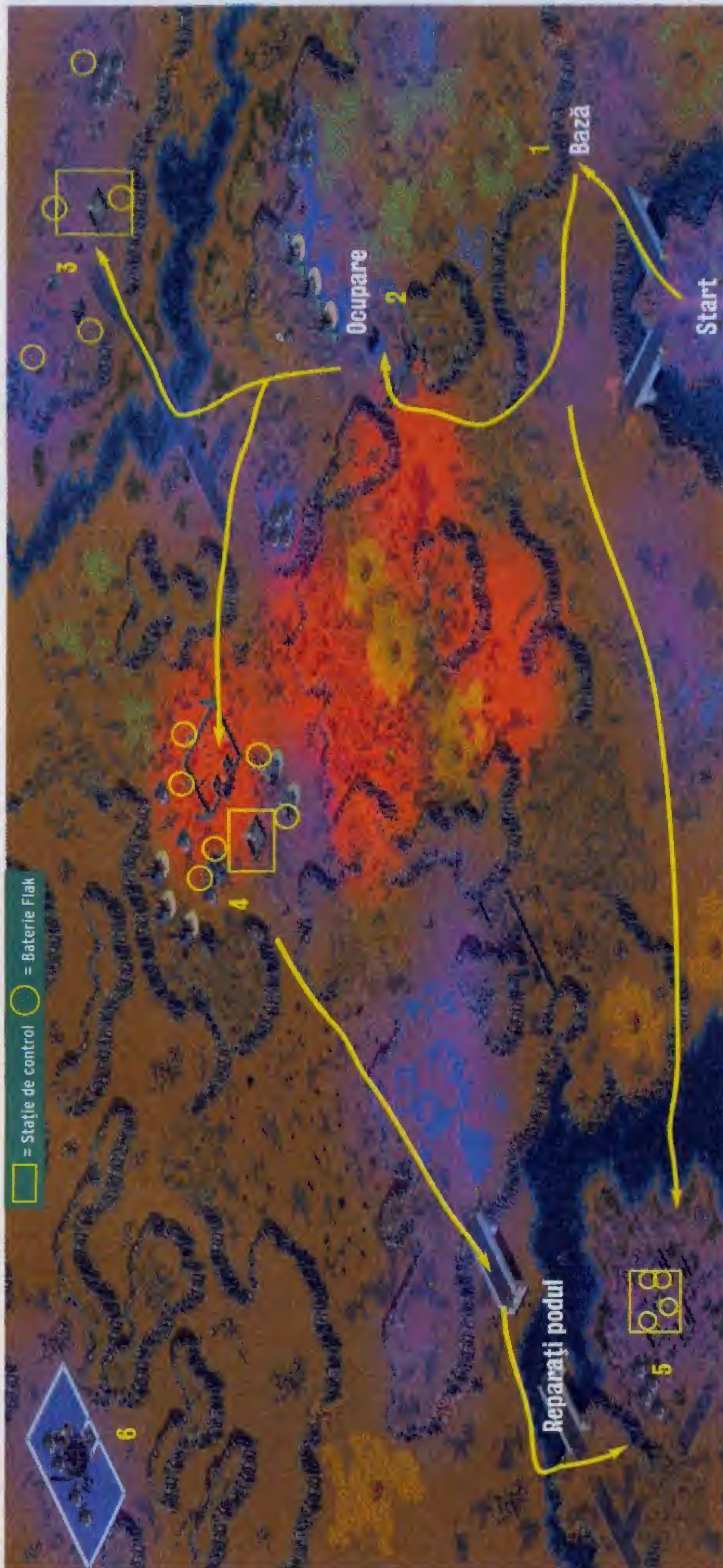
### Misiunea 8: Pauza de producție



□ = Obelisc    ○ = Baterie Flak

1. Ocupați obeliscurile și atacați baza din spate. Unitățile sunt în majoritate defensive. Ocupați cu ajutorul cyborgului infectat centrala de comunicații și construiți o bază.  
 2. Distrugăți podul din sud-est pentru a nu fi atacați pe acolo de trupele inamice.  
 3. Ocupați baza din sud-vest cu ajutorul trupei de titani (nu uitați de unitățile mobile de spionaj).

Misiunea 9: Miezul problemei



1. Mai întâi va trebui să vă descurcați la pod cu ajutorul câtorva unități de artilerie.
2. Construiți repede baza, la adăpostul masivului stâncos. Pentru a minimaliza distrugerile cauzate de numeroasele atacuri cu rachete, construiți celelalte clădiri cât mai împrăștiat posibil la suprafață sau construiți un generator de "furtună de foc".
3. Grăbiți-vă să preluați baza din nord cu ajutorul Inginerilor. Construiți și acolo un sistem defensiv masiv.
4. Ocupați stația de releu din nord.
5. Ocupați baza sudică cu ajutorul bombelor Orca și a Moloch-ilor. Preluati controlul asupra a cât mai multe clădiri NOD. Ocupați cea de-a doua stație de releu.
6. Reparați podul și distrugeți silozurile de rachete. Ocupați cea de-a treia stație de releu. Prindeți defender-ul NOD la pod.
7. Distrugeți nucleul Cabalei.



**FURIE DISTRUGĂTOARE** Defender-ul distruge totul în cale și se apropie de acest pod.



**PRĂBUȘIT** Distrugeți podul în timp ce trece peste el. Acesta este sfârșitul.



**SFÂRȘITUL** Acum va trebui să mai distrugeți doar nucleul Cabalei, pentru ca GDI să lasă victorios.



# Der Verkehrsgigant

Câteva linii puse în grabă sau plănuite greșit și colapsul bate la poartă

## FACTS

■ PRODUCĂTOR JoWood ■ DISTRIBUȚIE Infoframes ■ PREȚ Cca. DM 80,- ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără restricții

Vreți să vedeți pasagerii fericiți, să transformați radical rețeaua de transport a orașului și să aveți cifre de afaceri de milioane (de dolari, bineînțeles)? Vedeți însă numai fețe supărate, un haos total în transport și cifre roșii? Vă vom ajuta să vă lansați cu succes în afaceri.

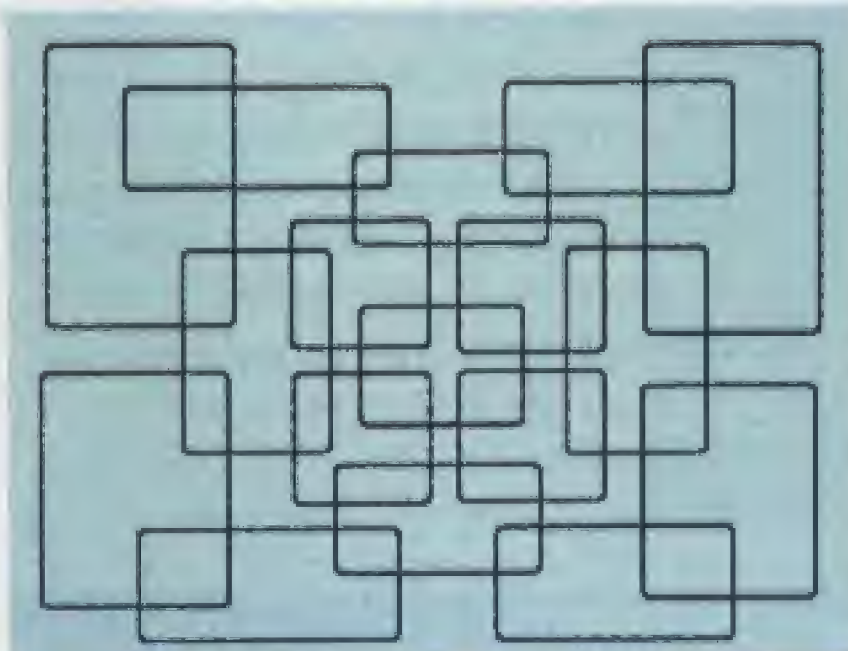
## Principiul de construcție

Cum structurez rețeaua de transport?

Construiți la început un inel de legătură în jurul centrului orașului. La orașele mici, acesta va trebui să cuprindă șase blocuri de case, la cele mijlocii opt și la cele mari zece, fiind orientat la toate de la vest la est și de la nord la sud.

Care împărțire este mai bună?

În fiecare colț (la sud-vest, nord-vest, nord-est și sud-est) puneți câte un pătrat mai mare, de câte zece, douăsprezece, respectiv 16 blocuri de case. Cu cât vă îndepărtați de centru, cu atât blocurile de case vor fi mai mari și vor fi mai multe pătrate. Fiecare pătrat își împarte cu alte patru pătrate blocurile de case, după cum reiese din schița de mai



**COMPLICAT, DAR SUCCESUL ESTE GARANTAT**  
Înainte de a începe construcțiile, trebuie să faceți un plan al orașului și o structurare a traseelor.

sus. Nu faceți niciodată greșeala de a micșora pătratele spre periferii. Legăturile de transport vor fi slabe, aceasta însemnând că nu circulă tot pe a doua stradă câte un autobuz. Dacă construiți pătratele mai mici, consecința este că vor apărea tot mai multe intersecții, deci mai multe accidente. Deoarece primii dezavantajați vor fi locuitorii de la periferia orașului, începeți aici reconstruirea rețelei.

## Principii de bază

Principiile următoare ajută la o avansare rapidă în joc.

Structurați traseele de trafic sistematic după principiul inelelor olimpice. La intersecții puneți stațiile.

La început nu luați în seamă străzile laterale, chiar dacă locuitorii se supără. Căutați cu atenție în fereastra Info străzile cu case de locuit și uniți fiecare casă cu o stație de autobuz.

Nu construiți prea multe stadioane și alte locuri de distracție, ele fiind un punct de atracție doar în weekend. Atunci însă ele influențează puternic numărul de călători.

Aflați încotro doresc călătorii să se deplaseze. Stațiile din fața caselor să fie unite în principiu cu străzile comerciale. Dacă stația din fața casei este folosită și de copii, uniți-o cu o școală.

Numărul de locuri este un criteriu important, în funcție de care veți măsura mijloacele de transport. Dacă un tramvai este plin, mai puneți unul pe linie sau cumpărați unul mai mare.

Prioritățile sunt legăturile cu străzile comerciale, urmate de școli și locuri de muncă. După acestea vin locurile de distracție (stadioane, teatre etc.). Chiar la sfârșit vin catedralele și muzeele.

Urmăriți în fiecare lună statisticile, pentru a avea o privire de ansamblu asupra grupurilor de călători. În funcție de acestea, modificați traseele pentru a câștiga mai mulți călători.

Reclama este esențială pentru imaginea firmei. Biletele gratuite devin neinteresante după un interval mai lung timp. Folosiți-le doar la construirea unei noi linii.

Nu puneți prea multe noduri de rețea în locurile unde există multe mijloace de transport. Ar ridica rata de accidente. Accidentele sunt cele mai rele lucruri ce vi s-ar putea întâmpla.



**CALCULAT GREȘIT** Linii de autobuz 7 și 8 funcționează în pierdere. Nu e de mirare: autobuzele care merg doar pe o linie sau două nu pot fi în câștig.

### Autobusele

Prima călătorii

O linie de autobuz este prima și cea mai economică metodă de transporta pasagerii de la punctul A la B.

Ce tip de autobuz să aleg la început?

În orașele mici, alegeți cele mai mici și mai ieftine autobuze (tipul MD Cityfox), pentru că la început va trebui să vă faceți cunoscut și să câștigați un anumit grad de popularitate. Condiția este un raport optim între preț, componente, performanțe și reclamă.

Când și ce fel de autobuz trebuie folosit?

Deoarece autobuzul MD Cityfox este unul mic, cu puține locuri, atunci când aveți 10.000 DM ar trebui să-l înlocuiți cu un autobuz Bar MC3. Modelul MC2 nu este de recomandat, fiind confortabil și doar cu puțin mai ieftin decât MC3. MC2 este ideal pentru început în orașele mai mari. Stațiile mai luxoase trebuie puse în centrul orașului, deoarece acolo există mai mulți călători. La început puteți pune în centru un adăpost simplu. Mai spre periferie ajunge o băncuță obișnuită.

### Linii de cale ferată

Cum funcționează tramvaiele?

Prima linie de cale ferată trebuie să fie pentru tramvaie. La început, tramvaiele nu oferă nici un avantaj suplimentar față de autobuze: funcționează în pierdere și costurile de întreținere sunt mai mari. Linia de tramvai trebuie construită doar când sunteți cunoscut și mai ales iubit de cetățeni. Atunci vă puteți permite pierderi temporare și să vă bucurați în termen de câteva luni de profituri tot mai mari.

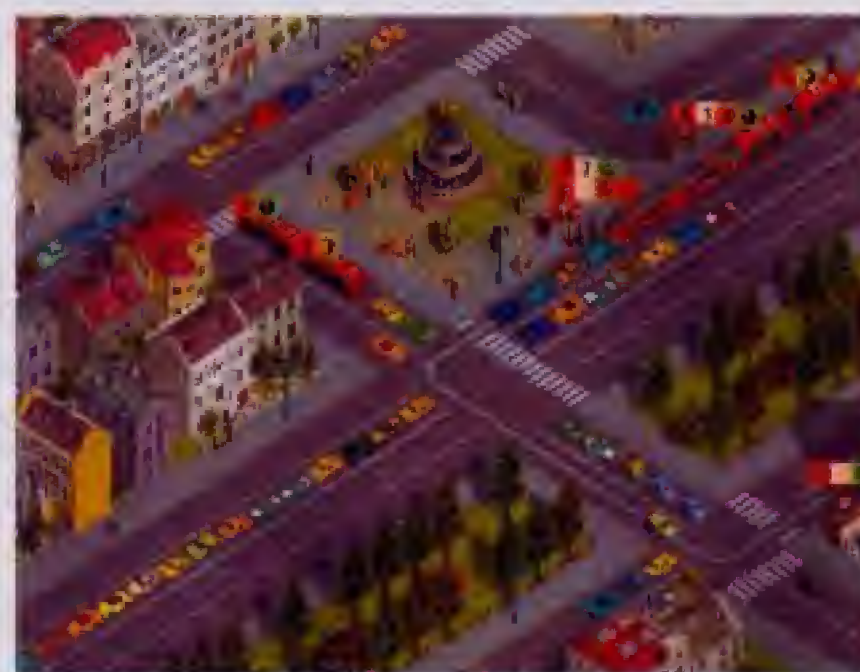
### Evoluția tehnică

Este scump un tren pe pernă magnetică?

Trenul pe pernă magnetică poate fi realizat doar când aveți deja o grămadă de bani. Este extrem de scump, atât în ceea ce privește construcția liniilor, cât și întreținerea sa. Trebuie avută mare atenție și la traseu, deoarece se poate ajunge la pierderi foarte mari.

De câți bani am nevoie pentru o nouă linie?

În caseta suplimentară veți găsi o listă cu toate vehiculele și costurile lor. Dacă doriți să construiți o nouă linie, trebuie să luați în calcul amortizarea, costurile de întreținere, precum și costurile curente, cum ar fi benzina sau curentul. Cu ajutorul tabelului veți putea aprecia când veți avea bani destui pentru a construi o nouă linie. Plănuțiți cel puțin șase luni de pierderi, pentru că noua linie va trebui să-și câștige popularitatea.



NIMIC NU MERGE Cu toate că pasagerii par mulțumiți, colapsul se apropie cu repeziciune.

### Publicitate

Cum devin cunoscut?

Reclama este foarte eficientă pentru a vă lua avânt. Dați anunțuri în ziar pentru a atrage atenția. Când ați construit trenul magnetic, treceți la reclama pentru televiziune. Pe scurt, faceți reclamă în funcție de posibilitățile financiare ale momentului.

Ce avantaje aduce cu ea o expansiune?

Cu cât mai mare devine firma dvs., cu atât mai multe pretenții au călătorii. Aceasta înseamnă că pasagerii doresc să călătorească confortabil și rapid, fără a schimba prea mult liniile, de la punctul A la B.

Are ceva de-a face cu suprafața acoperirii?

În modul întreprindere, fiți atenți tot timpul la valorile concurenței. Înainte de a

## Hot price

Văzând costurile din tabelul de mai jos, va trebui să calculați bine proiectele de construcție și eventualele pierderi.

Prudența este mama înțelepciunii. Încercați să aveți în permanență bani destui, căci nu se știe niciodată când apare următorul accident.

		Costuri/câmp	1% amortizare după x câmpuri	Costuri de reparatii / 1%
<b>Autobuse</b>	MD CityFox	3	150	150
	BAR MC2	6	200	300
	BAR MC3	7,2	200	450
	BAR MC4	8,4	200	600
	MAM GLX 2	6	400	400
	MAM GLX 3	7,2	400	550
	LT Elephant	18	400	1.300
	MD Wiesel	4,8	400	200
	MAM GLX 4	8,4	400	800
	MD FuturTec	3	600	500
MD Star	6	800	500	
<b>Tramvale</b>	Bajo CT/100	24	800	2.000
	GenEc X3/2R	20	1.000	2.500
	Bajo CT/120	20	1.200	3.000
	GenEc Z4	20	1.400	4.000
	GenEc Lowrlder	16	1.800	5.000
<b>Metrouri</b>	S&B NaP20	26	800	2.000
	S&B NaP40	24	1.000	2.500
	MD Gepard	24	1.200	3.000
	S&B NaP60	22	1.400	4.000
	MD Tiger	24	1.800	5.000
<b>Vehicule pe pernă de aer</b>	KT&T WUP66	22	1.200	1.500
	KT&T WUP77	24	1.200	1.800
	KT&T WUP88	20	1.200	2.200
<b>Vehicule pe pernă magnetică</b>	S&B MoP90	32	1.500	3.500
	MD Zebra	32	1.500	3.500

construi un tren magnetic, de exemplu, suprafața acoperită ar trebui să fie de minimum 60%. Altfel, veți avea câștiguri foarte mici în comparație cu cheltuielile. Mai întâi trebuie să fiți competitivi, iar acest lucru este posibil doar dacă veți include în rețeaua de transport pe cât posibil toate locuințele și clădirile.

**Privire de ansamblu**

Cum reușesc o privire de ansamblu?

Pentru a avea toate aspectele sub control, există un meniu denumit Bilanțul firmei. Aici se pot vizualiza datele absolute, care conferă totuși o slabă privire de ansamblu asupra evoluției situației transporturilor.

De ce am pierderi?

Dacă doriți să aflați cauzele pierderilor, aruncați o privire asupra diagramei. Cercetați valorile individual pentru fiecare domeniu. Cele mai importante sunt imaginea firmei și suprafața de acoperire. Ambele valori au o influență directă asupra numărului de pasageri. Dacă nici una dintre aceste valori nu se abate prea mult de la normă, atunci de vină este reclama care lipsește total sau nu este făcută cum trebuie. Chiar dacă nu aveți pierderi, nu strică să aruncați din când în când câte o privire asupra diagramei. Puteți observa astfel din timp dacă o situație merge prost și să o remediați.

**Costuri de personal**

Renegocieri de salarii

Pentru a fi popular peste tot, aveți nevoie de personal prietenos și competent. La început, stabiliți salariile astfel încât amabilitatea personalului să fie de 50%. Dacă realizați câștiguri, lăsați și personalul să simtă acest lucru.

Există anumite criterii pentru mărirea salariilor?

Măriți salariile proporțional cu profitul. Dacă, de exemplu, obțineți la un moment dat cu cinci procente mai mult decât în anul precedent, măriți și salariile cu 5%. Dacă aveți pierderi și, în plus, personalul este morocănos, afacerea nu va mai prospera prea curând. Valoarea ideală a salariilor este între 60 și 89%, deci între 480 și 640 DM.

**Perfecționarea profesională**

De ce să perfecționez șoferii?

Un șofer chiar extrem de amabil nu poate compensa incompetența sa eclatantă. Personalul care nu este trimis la perfecționări provoacă mult mai repede accidente.

Câți bani sunt necesari pentru perfecționare?

Cheltuiți în fazele de început mai puțin bani pentru perfecționare. Cei 50% standard ajung pentru moment. Valoarea ideală în cazul unei rețele de transport mai mari este între 120 și 160% (adică 120-160 DM). În principiu, este valabilă regula după care un șofer morocănos, dar competent, este mai bun decât unul amabil, dar

incompetent, deoarece rata de accidente va fi mai mare.

**Pasagerii**

Cine sunt, de fapt, pasagerii?

Pasagerii aparțin tuturor categoriilor sociale. Se vor folosi de serviciile dvs. atât școlarii, cât și muncitorii și casnicele.

Există nevoi diferite, în funcție de pasageri?

În cazul în care mergeți în pierdere și nu știți din ce cauză, verificați dacă liniile dvs. funcționează cum trebuie. Un școlar, de exemplu, nu rezolvă nimic dacă în fața ușii lui se află o stație de autobuz, dar de aici nu va ajunge, din cauza legăturilor proaste, la școală. Dar și prea multe legături cauzează neplăceri. Verificați cu ajutorul meniului care categorii sociale folosesc mai puțin serviciile firmei. De exemplu, dacă foarte puține casnice călătoresc cu autobuzul la cumpărături, căutați un bloc de locuințe cu multe femei casnice și plasați acolo o stație de autobuz, pentru că există cea mai mare acoperire. Conectați acum stația cu o stradă comercială și puneți mai multe stații pe această linie. Nu vă bazați niciodată pe atracțiile orașului, deoarece locuitorii nu au chef să meargă în fiecare zi la stadion.

**Prețurile de călătorie**

Există criterii pentru stabilirea prețurilor la bilete?

Punctul central în management este prețul transportului. Plasați cât mai multe zone cu un preț de

FIRMENBILANZ			
	Vorjahr	Aktuelles Jahr	Gesamt
<b>Ausgaben</b>			
Neue Fahrzeuge	0,-	0,-	1.470.000,-
Neue Haltestellen	0,-	0,-	40.000,-
Streckenbau	0,-	0,-	675.100,-
Wartungskosten	41.850,-	0,-	143.500,-
Abrißkosten	0,-	0,-	2.855.000,-
Gehälter	69.120,-	0,-	401.600,-
Weiterbildung	17.280,-	0,-	100.400,-
Werbekosten	420.000,-	0,-	2.835.000,-
Sonstiges	0,-	0,-	0,-
<b>Einnahmen</b>			
Fahrbetrieb	320.900,-	31.560,-	2.427.240,-
Werbereinnahmen	0,-	0,-	0,-
Fahrzeugverkauf	0,-	0,-	12.000,-
<b>Gewinn</b>	<b>459.784,-</b>	<b>1.006.087,-</b>	<b>30.479.242,-</b>
Firmenimage: 60    Flächendeckung: 55%			
Firmenwert: 31.954.242,-			



**OCHELARI DE CAL** Cifrele absolute înseamnă prea puțin, căci nu puteți vedea din ele nici derularea și nici evoluția firmei.

**TIMPUL ZBOARĂ** Din diagramă se pot vedea câștigurile și pierderile anului trecut.

transport local scăzut și preț de transport interurban ridicat sau doar câteva zone mai mari cu preț scăzut de transport interurban și preț ridicat pentru cel local. Va trebui să vă decideți în funcție de situație. Dacă vă aflați într-un oraș în care oamenii trebuie să parcurgă trasee lungi pentru a ajunge la destinație, este mai potrivită varianta cu prețuri mici locale și ridicate pentru transportul pe distanțe lungi. Dacă însă locuitorii parcurg mai degrabă trasee scurte, alegeți posibilitatea cu zonele mari și prețuri locale ridicate.

Cât pot să ridic prețul?

La început, păstrați valorile standard și așteptați ca firma să se dezvolte. Să aveți în calcul întotdeauna care este categoria socială de bază pentru transport. Dacă conectați multe case la școli, prețul va trebui să fie scăzut, deoarece școlarii nu-și pot permite și nici nu vor să cheltuiască prea mult. În afară de aceasta, raportul dintre prețuri și servicii trebuie să fie echitabil. Doar dacă aveți o suprafață de acoperire foarte mare, veți putea să măriți prețurile. Cu cât cercetarea științifică obține mai multe rezultate și vi se oferă tot mai multe posibilități noi de transport, cu atât mai ridicate vor fi și prețurile la bilete.

În principiu, ridicați prețul cu cca. 2% pentru fiecare mijloc de transport nou.

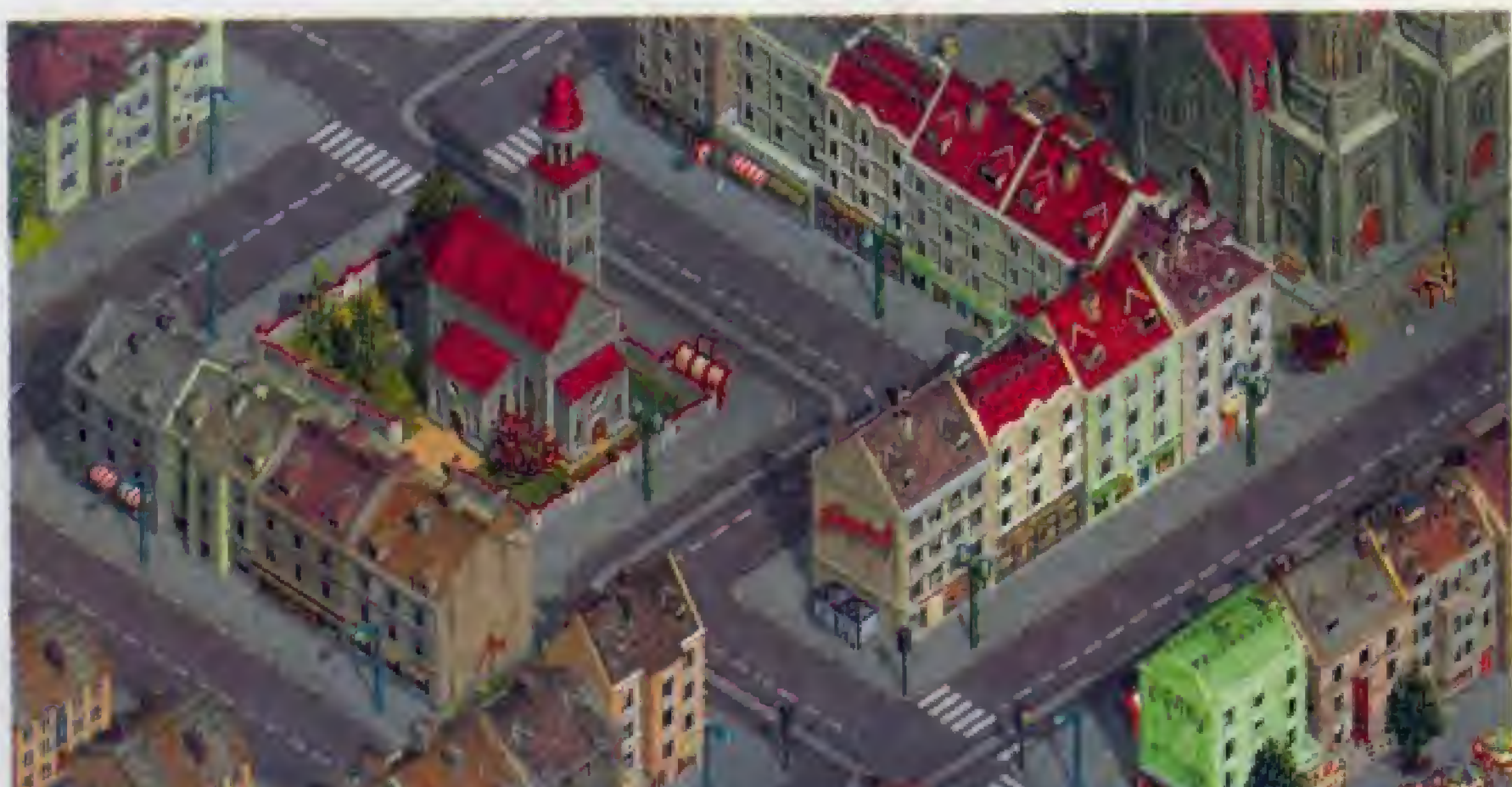
## Accidente

Ce urmări are un accident?

Cel mai rău lucru care vi se poate întâmpla este un accident pe care l-ați cauzat. Veți suferi o enormă decădere a imaginii firmei. Pentru o întreprindere tânără, acest lucru poate însemna chiar falimentul. Deoarece accidentele apar doar la un trafic mai intens, la început s-ar putea să nu aveți probleme. Chiar și pentru o firmă mare, un accident înseamnă o regresie grea.

Ce să fac?

După un accident, cel mai mult vă pot ajuta la regenerarea imaginii firmei biletele gratuite pentru copii sau la concerte. Mai înainte însă,



**ATENȚIE, SE ÎNCHID UȘILE!** În cazul în care aveți pierderi, aflați care pătură a populației nu ați luat-o în calcul. Îmbunătățiți rețeaua extinzând-o.

clarificați și înlăturați cauza accidentului.

## Prevenirea

Există măsuri de prevenire?

Dacă ați întreținut prea puțin mijloacele de transport, reduceți procentul de uzură la care trebuie să înceapă reparațiile.

Cum evit accidentele în serie?

Dacă două autovehicule s-au ciocnit, puteți evita aceasta doar punând la locul accidentului o bandă de circulație, prin care următorii

șoferi să poată evita acel loc și să nu se ciocnească în continuare de autovehiculele avariate. Nu ajută la nimic oferirea de bilete gratuite atunci când accidentele se produc în lanț. Cu cât se produc mai multe accidente, cu atât mai puțini oameni doresc să călătorească cu dvs. - un lucru destul de logic, mi se pare.

Michael Hölscher  
t.a. Corneliu Dan



**LUNGI AȘTEPTĂRI** Pasagerii trebuie să schimbe prea des mijloacele de transport și se enervează. Dacă doriți să vedeți fețe fericite, construiți o linie care duce direct spre stadion.

# Cariera Sims-ilor

## Doctor

<b>MTA</b>	Gătit	0	
	Mecanică	0	
	Charismă	0	
Salariu	\$ 200	Body	0
Orar	9-15	Logică	0
Prieteni	0	Creativitate	0

## Sportiv-sport extrem

<b>Sportiv</b>	Gătit	0	
	Mecanică	0	
	Charismă	0	
Salariu	\$ 175	Body	0
Orar	9-15	Logică	0
Prieteni	0	Creativitate	0

## Om de afaceri

<b>Oficiant poștal</b>	Gătit	0	
	Mecanică	0	
	Charismă	0	
Salariu	\$ 120	Body	0
Orar	9-15	Logică	0
Prieteni	0	Creativitate	0

## Polițist

<b>Pază</b>	Gătit	0	
	Mecanică	0	
	Charismă	0	
Salariu	\$ 240	Body	0
Orar	0-6	Logică	0
Prieteni	0	Creativitate	0

## Militar

<b>Recrut</b>	Gătit	0	
	Mecanică	0	
	Charismă	0	
Salariu	\$ 250	Body	0
Orar	6-12	Logică	0
Prieteni	0	Creativitate	0

## Sanitar

	Gătit	0	
	Mecanică	0	
	Charismă	0	
Salariu	\$ 275	Body	0
Orar	11-17	Logică	0
Prieteni	0	Creativitate	0

## Instructor-sport extrem

	Gătit	0	
	Mecanică	0	
	Charismă	0	
Salariu	\$ 250	Body	0
Orar	9-15	Logică	0
Prieteni	0	Creativitate	0

## Recepționist

	Gătit	0	
	Mecanică	0	
	Charismă	0	
Salariu	\$ 180	Body	0
Orar	9-16	Logică	0
Prieteni	0	Creativitate	0

## Cadet

	Gătit	0	
	Mecanică	0	
	Charismă	0	
Salariu	\$ 320	Body	0
Orar	9-15	Logică	0
Prieteni	0	Creativitate	0

## Soldat de elită

	Gătit	0	
	Mecanică	0	
	Charismă	0	
Salariu	\$ 325	Body	0
Orar	7-13	Logică	0
Prieteni	0	Creativitate	0

## Infirmier

	Gătit	0	
	Mecanică	2	
	Charismă	0	
Salariu	\$ 340	Body	0
Orar	9-15	Logică	0
Prieteni	0	Creativitate	0

## Ghid râuri montane

	Gătit	0	
	Mecanică	0	
	Charismă	0	
Salariu	\$ 325	Body	2
Orar	9-15	Logică	0
Prieteni	1	Creativitate	0

## Colaborator extern

	Gătit	0	
	Mecanică	2	
	Charismă	0	
Salariu	\$ 250	Body	0
Orar	9-16	Logică	0
Prieteni	0	Creativitate	0

## Polițist

	Gătit	0	
	Mecanică	0	
	Charismă	0	
Salariu	\$ 380	Body	2
Orar	17-1	Logică	0
Prieteni	0	Creativitate	0

## Instructor

	Gătit	0	
	Mecanică	0	
	Charismă	0	
Salariu	\$ 400	Body	2
Orar	8-14	Logică	0
Prieteni	0	Creativitate	0

## Medic-asistent

	Gătit	0	
	Mecanică	2	
	Charismă	0	
Salariu	\$ 410	Body	2
Orar	9-18	Logică	0
Prieteni	2	Creativitate	0

## Profesionist de sporturi extreme

	Gătit	0	
	Mecanică	1	
	Charismă	0	
Salariu	\$ 400	Body	4
Orar	9-15	Logică	0
Prieteni	2	Creativitate	0

## Junior-manager

	Gătit	0	
	Mecanică	2	
	Charismă	2	
Salariu	\$ 320	Body	0
Orar	9-16	Logică	0
Prieteni	1	Creativitate	0

## Serviciu interne

	Gătit	0	
	Mecanică	2	
	Charismă	0	
Salariu	\$ 440	Body	2
Orar	9-15	Logică	0
Prieteni	1	Creativitate	0

## Subofițer

	Gătit	0	
	Mecanică	1	
	Charismă	2	
Salariu	\$ 450	Body	2
Orar	9-15	Logică	0
Prieteni	0	Creativitate	0

## Medic de secție

	Gătit	0	
	Mecanică	3	
	Charismă	0	
Salariu	\$ 480	Body	2
Orar	9-16	Logică	2
Prieteni	3	Creativitate	0

## Pilot de excursii exotice

	Gătit	1	
	Mecanică	2	
	Charismă	0	
Salariu	\$ 475	Body	4
Orar	9-15	Logică	1
Prieteni	3	Creativitate	0

## Manager

	Gătit	0	
	Mecanică	2	
	Charismă	2	
Salariu	\$ 400	Body	0
Orar	9-16	Logică	2
Prieteni	3	Creativitate	0

## Vice-comandant

	Gătit	0	
	Mecanică	3	
	Charismă	0	
Salariu	\$ 490	Body	4
Orar	22-4	Logică	0
Prieteni	2	Creativitate	0

## Soldat contraspionaj

	Gătit	1	
	Mecanică	1	
	Charismă	2	
Salariu	\$ 500	Body	4
Orar	9-15	Logică	0
Prieteni	0	Creativitate	0

## Medic-șef

	Gătit	0	
	Mecanică	3	
	Charismă	1	
Salariu	\$ 550	Body	3
Orar	10-18	Logică	4
Prieteni	4	Creativitate	0

## Alpinist

	Gătit	1	
	Mecanică	4	
	Charismă	0	
Salariu	\$ 550	Body	6
Orar	9-15	Logică	1
Prieteni	4	Creativitate	0

## Senior-manager

	Gătit	0	
	Mecanică	2	
	Charismă	3	
Salariu	\$ 520	Body	0
Orar	9-16	Logică	3
Prieteni	6	Creativitate	2

## Criminalistică

	Gătit	1	
	Mecanică	3	
	Charismă	1	
Salariu	\$ 540	Body	5
Orar	9-15	Logică	1
Prieteni	4	Creativitate	0

## Ofițer flotă aeriană

	Gătit	1	
	Mecanică	2	
	Charismă	4	
Salariu	\$ 550	Body	4
Orar	9-15	Logică	1
Prieteni	1	Creativitate	0

## Specialist

	Gătit	0	
	Mecanică	4	
	Charismă	2	
Salariu	\$ 625	Body	4
Orar	10-16	Logică	4
Prieteni	5	Creativitate	1

## Fotoreporter

	Gătit	1	
	Mecanică	5	
	Charismă	2	
Salariu	\$ 650	Body	6
Orar	9-15	Logică	1
Prieteni	5	Creativitate	3

## Vice-președinte

	Gătit	0	
	Mecanică	2	
	Charismă	4	
Salariu	\$ 660	Body	2
Orar	9-17	Logică	4
Prieteni	8	Creativitate	2

## Locotenent

	Gătit	1	
	Mecanică	3	
	Charismă	2	
Salariu	\$ 590	Body	5
Orar	9-15	Logică	3
Prieteni	6	Creativitate	1

## Ofițer superior

	Gătit	1	
	Mecanică	3	
	Charismă	4	
Salariu	\$ 580	Body	5
Orar	9-15	Logică	3
Prieteni	3	Creativitate	0

## Chirurg

	Gătit	0	
	Mecanică	4	
	Charismă	3	
Salariu	\$ 700	Body	5
Orar	10-16	Logică	6
Prieteni	7	Creativitate	2

## Vânător de comori

	Gătit	1	
	Mecanică	6	
	Charismă	3	
Salariu	\$ 725	Body	7
Orar	10-17	Logică	3
Prieteni	7	Creativitate	4

## Președinte

	Gătit	0	
	Mecanică	2	
	Charismă	5	
Salariu	\$ 800	Body	2
Orar	9-17	Logică	6
Prieteni	10	Creativitate	3

## Lider unitate comando specială

	Gătit	1	
	Mecanică	4	
	Charismă	3	
Salariu	\$ 625	Body	6
Orar	9-15	Logică	5
Prieteni	8	Creativitate	1

## Comandant

	Gătit	1	
	Mecanică	6	
	Charismă	5	
Salariu	\$ 600	Body	5
Orar	9-15	Logică	5
Prieteni	5	Creativitate	0

## Medic-cercetător

	Gătit	0	
	Mecanică	5	
	Charismă	4	
Salariu	\$ 775	Body	6
Orar	9-16	Logică	8
Prieteni	9	Creativitate	3

## Pilot Grand-Prix

	Gătit	1	
	Mecanică	6	
	Charismă	5	
Salariu	\$ 825	Body	7
Orar	10-16	Logică	5
Prieteni	9	Creativitate	7

## Director general

	Gătit	0	
	Mecanică	2	
	Charismă	6	
Salariu	\$ 950	Body	2
Orar	9-16	Logică	7
Prieteni	12	Creativitate	5

## Președintele poliției

	Gătit	1	
	Mecanică	4	
	Charismă	4	
Salariu	\$ 650	Body	7
Orar	9-17	Logică	7
Prieteni	10	Creativitate	3

## Astronaut

	Gătit	1	
	Mecanică	9	
	Charismă	5	
Salariu	\$ 625	Body	8
Orar	9-15	Logică	6
Prieteni	6	Creativitate	0

## Director de spital

	Gătit	0	
	Mecanică	6	
	Charismă	6	
Salariu	\$ 850	Body	7
Orar	9-16	Logică	9
Prieteni	11	Creativitate	4

## Spion internațional

	Gătit	2	
	Mecanică	6	
	Charismă	8	
Salariu	\$ 925	Body	8
Orar	11-17	Logică	6
Prieteni	11	Creativitate	9

## Magnat industrial

	Gătit	0	
	Mecanică	2	
	Charismă	8	
Salariu	\$ 1.200	Body	2
Orar	9-15	Logică	9
Prieteni	14	Creativitate	6

## Superman

	Gătit	1	
	Mecanică	4	
	Charismă	6	
Salariu	\$ 700	Body	7
Orar			

# Cariera Sims-ilor

## Politică

**Comisie alegeri**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	0
Salariu	\$ 220
Orar	9-18
Prieteni	0
Body	0
Logică	0
Creativitate	0

**Practicant**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	0
Salariu	\$ 300
Orar	9-15
Prieteni	0
Body	0
Logică	0
Creativitate	0

**Lobbyist**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	2
Salariu	\$ 360
Orar	9-15
Prieteni	0
Body	0
Logică	0
Creativitate	0

**Şef comisie alegeri**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	2
Salariu	\$ 430
Orar	9-18
Prieteni	2
Body	0
Logică	1
Creativitate	0

**Membrii al consiliului local**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	3
Salariu	\$ 485
Orar	9-15
Prieteni	4
Body	1
Logică	1
Creativitate	0

**Parlamentar**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	4
Salariu	\$ 540
Orar	9-16
Prieteni	6
Body	2
Logică	1
Creativitate	1

**Deputat în congres**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	4
Salariu	\$ 600
Orar	9-15
Prieteni	9
Body	3
Logică	3
Creativitate	2

**Judecător**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	5
Salariu	\$ 650
Orar	9-15
Prieteni	11
Body	4
Logică	4
Creativitate	3

**Senator**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	6
Salariu	\$ 700
Orar	9-18
Prieteni	14
Body	5
Logică	6
Creativitate	4

**Primar**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	9
Salariu	\$ 750
Orar	9-15
Prieteni	17
Body	5
Logică	7
Creativitate	5

## Sportiv profesionist

**Mascota echipei**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	0
Salariu	\$ 110
Orar	12-18
Prieteni	0
Body	0
Logică	0
Creativitate	0

**Jucător în liga inferioară**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	0
Salariu	\$ 170
Orar	9-15
Prieteni	0
Body	0
Logică	0
Creativitate	0

**Nou venit**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	0
Salariu	\$ 230
Orar	9-15
Prieteni	0
Body	2
Logică	0
Creativitate	0

**Începător**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	0
Salariu	\$ 300
Orar	9-15
Prieteni	1
Body	5
Logică	0
Creativitate	0

**Profesionist**

Gătit	0
Mecanică	1
Charismă	1
Salariu	\$ 385
Orar	9-15
Prieteni	3
Body	6
Logică	0
Creativitate	0

**Cel mai valoros jucător**

Gătit	0
Mecanică	2
Charismă	2
Salariu	\$ 510
Orar	9-15
Prieteni	5
Body	7
Logică	0
Creativitate	0

**Superstar**

Gătit	1
Mecanică	2
Charismă	3
Salariu	\$ 680
Orar	9-16
Prieteni	7
Body	8
Logică	0
Creativitate	0

**Asistent antrenor**

Gătit	2
Mecanică	2
Charismă	4
Salariu	\$ 850
Orar	9-14
Prieteni	9
Body	9
Logică	0
Creativitate	1

**Antrenor**

Gătit	3
Mecanică	2
Charismă	6
Salariu	\$ 1.000
Orar	9-15
Prieteni	11
Body	10
Logică	0
Creativitate	2

**Membrii Comitet Sportiv**

Gătit	4
Mecanică	2
Charismă	9
Salariu	\$ 1.300
Orar	9-15
Prieteni	13
Body	10
Logică	0
Creativitate	3

## Entertainment

**Chelner**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	0
Salariu	\$ 100
Orar	9-15
Prieteni	0
Body	0
Logică	0
Creativitate	0

**Figurant**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	0
Salariu	\$ 150
Orar	9-15
Prieteni	0
Body	0
Logică	0
Creativitate	0

**Actor teatru**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	2
Salariu	\$ 200
Orar	9-15
Prieteni	0
Body	0
Logică	0
Creativitate	0

**Cascador**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	2
Salariu	\$ 275
Orar	9-16
Prieteni	2
Body	2
Logică	0
Creativitate	0

**Star-film de mâna a doua**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	3
Salariu	\$ 375
Orar	10-17
Prieteni	4
Body	3
Logică	0
Creativitate	1

**Actor-rol secundar**

Gătit	0
Mecanică	1
Charismă	4
Salariu	\$ 500
Orar	10-18
Prieteni	6
Body	4
Logică	0
Creativitate	2

**Star-televiziune**

Gătit	0
Mecanică	1
Charismă	6
Salariu	\$ 650
Orar	10-18
Prieteni	8
Body	5
Logică	0
Creativitate	3

**Actor-film**

Gătit	0
Mecanică	2
Charismă	7
Salariu	\$ 900
Orar	17-1
Prieteni	10
Body	6
Logică	0
Creativitate	4

**Broadway-Star**

Gătit	0
Mecanică	2
Charismă	8
Salariu	\$ 1.100
Orar	10-17
Prieteni	12
Body	7
Logică	0
Creativitate	7

**Superstar**

Gătit	0
Mecanică	2
Charismă	10
Salariu	\$ 1.400
Orar	10-15
Prieteni	14
Body	8
Logică	0
Creativitate	10

## Carieră de infractor

**Hoț de buzunare**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	0
Salariu	\$ 140
Orar	9-15
Prieteni	0
Body	0
Logică	0
Creativitate	0

**Hoț de poșete**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	0
Salariu	\$ 200
Orar	23-7
Prieteni	0
Body	0
Logică	0
Creativitate	0

**Agenț pariu**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	0
Salariu	\$ 275
Orar	12-19
Prieteni	0
Body	2
Logică	0
Creativitate	0

**Escroc**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	1
Salariu	\$ 350
Orar	9-15
Prieteni	2
Body	2
Logică	0
Creativitate	1

**Şofer sparger**

Gătit	0
Mecanică	2
Charismă	1
Salariu	\$ 425
Orar	17-1
Prieteni	3
Body	2
Logică	0
Creativitate	2

**Spărgător bănci**

Gătit	0
Mecanică	3
Charismă	2
Salariu	\$ 530
Orar	15-23
Prieteni	4
Body	3
Logică	1
Creativitate	2

**Spărgător**

Gătit	1
Mecanică	3
Charismă	2
Salariu	\$ 640
Orar	21-3
Prieteni	6
Body	5
Logică	2
Creativitate	3

**Falsificator**

Gătit	1
Mecanică	5
Charismă	2
Salariu	\$ 760
Orar	9-15
Prieteni	8
Body	5
Logică	3
Creativitate	5

**Traficant**

Gătit	1
Mecanică	5
Charismă	5
Salariu	\$ 900
Orar	9-15
Prieteni	10
Body	6
Logică	3
Creativitate	6

**Gangsterboss**

Gătit	2
Mecanică	5
Charismă	7
Salariu	\$ 1.100
Orar	18-24
Prieteni	12
Body	6
Logică	4
Creativitate	8

## Ştiințe

**Cobai**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	0
Salariu	\$ 155
Orar	9-15
Prieteni	0
Body	0
Logică	0
Creativitate	0

**Asistent laborator**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	0
Salariu	\$ 230
Orar	23-5
Prieteni	0
Body	0
Logică	0
Creativitate	0

**Cercetător**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	0
Salariu	\$ 320
Orar	9-15
Prieteni	0
Body	0
Logică	2
Creativitate	0

**Profesor științific**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	1
Salariu	\$ 375
Orar	9-16
Prieteni	1
Body	0
Logică	3
Creativitate	0

**Coordonator proiect**

Gătit	0
Mecanică	0
Charismă	2
Salariu	\$ 450
Orar	10-17
Prieteni	3
Body	0
Logică	4
Creativitate	1

**Inventator**

Gătit	0
Mecanică	2
Charismă	2
Salariu	\$ 540
Orar	10-19
Prieteni	4
Body	0
Logică	4
Creativitate	3

**Înțelept**

Gătit	0
Mecanică	4
Charismă	2
Salariu	\$ 640
Orar	10-15
Prieteni	5
Body	0
Logică	6
Creativitate	4

**Cercetător mistere**

Gătit	1
Mecanică	6
Charismă	4
Salariu	\$ 740
Orar	10-15
Prieteni	7
Body	0
Logică	7
Creativitate	4

**Teoretician**

Gătit	1
Mecanică	7
Charismă	4
Salariu	\$ 870
Orar	10-14
Prieteni	8
Body	0
Logică	9
Creativitate	7

**Profesorul trăsniț**

Gătit	2
Mecanică	8
Charismă	5
Salariu	\$ 1.000
Orar	10-14
Prieteni	10
Body	0
Logică	10
Creativitate	10

LEVEL 1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10

# Cheats Easter eggs Codes

## Short tips

### The Sims

#### Fără amenzi

Când vă sună la ușă poliția sau pompierii pentru a încasa o amendă, lăsați să meargă să deschidă copilul. Polițistul sau pompierul va spune că poliția trebuie chemată doar în caz de nevoie. Dacă, dimpotrivă, merge să deschidă un adult, acesta va trebui să plătească o amendă de cel puțin 100\$.

Lennart Gudella

#### Tablourile ca depozite bancare

Tablourile sunt un depozit foarte bun, deoarece, spre deosebire de alte obiecte, cu timpul le crește valoarea.

Franz Einberger

#### Golirea mai rapidă a coșului de gunoi

Golirea coșului de gunoi este o activitate care necesită timp. Dacă cumpărați coșul de gunoi mai ieftin

### Cheaturi pentru Sims

Apăsați în timpul jocului combinația CTRL+SHIFT+C. Se deschide fereastra de cheat, în care va trebui să tastați următoarele cheaturi:

set_hour #	Puteți introduce valori între 1 și 24.
set_speed #	Valorile sunt cuprinse între -1000 și +1000
interests	Afișează personalitatea și interesele simului.
autonomy #	Valorile sunt cuprinse între 1 și 100.
grow_grass #	Sunt posibile valori între 1-150.
map_edit on/off	Puteți modifica harta.
route_balloons on/off	Activează tutorialul la începutul jocului.
sweep on/off	Indică informații despre joc.
tile_info on/off	Activează/dezactivează textele de ajutor.
log_mask	Aici puteți seta care evenimente să fie afișate și care nu.
draw_all_frames on/off	Jocul poate afișa fiecare imagine sau nu, din motive de performanțe.
History	Șterge genealogia familiei simului.
edit_char	Deschide fereastra de creare a unui nou personaj.
!	Repetă codul cheat tastat anterior. Puteți obține astfel foarte mulți bani în scurt timp.

(pe cel cu 30 de simoleoni), veți putea economisi timp folosind un truc. Comandați-l simului să golească gunoiul. Imediat ce a scos punga de gunoi din ladă, anulați comanda. Simul va lăsa punga să

cadă pe jos. Comandați-l acum să facă curățenie, iar acesta va pune din nou totul în lada de gunoi. Numai că acum lada de gunoi este aproape goală.

Rainer Müller

#### Plata facturilor

Cu acest truc veți putea plăti de acum înainte doar tot a doua factură. Aruncați factura veche în cutia poștală doar după ce acolo se află una nouă. Aceasta va dispărea în clipa în care o aruncați pe cea veche înăuntru.

Sebastian Zeller

#### Casa plutitoare

Dacă aveți destul bani, puteți construi case care plutesc în aer. Va trebui să bateți țăruiși pe toată suprafața de teren pe care va fi construită casa, pentru a putea construi acum etajul al doilea. Construiți acum tot etajul doi pe țăruiși. Va trebui să puneți acum toți pereții, podeaua și scara de la primul etaj la etajul doi, pentru că mai târziu nu mai puteți face acest lucru. Imediat ce ați terminat de construit ultimul etaj, schimbați camera de vedere la parter. Veți putea șterge acum stâlpii de susținere.

Christian Schmitz/Sven Rafke  
t.a. Cornelli Dan



**FOARTE AERISIT** După ce ați poziționat podeaua și pereții, îndepărtați stâlpii de susținere și vindeți-i. Etajul va pluti acum în întregime în aer.

## Nox

Apăsați F1 pentru activarea consolei. Aici puteți introduce cheaturi și seta variabilele pentru modul server.

Primul cod introdus va fi "Racoiaws" pentru activarea cheaturilor.

<b>set god</b>	Personajul devine nemuritor și are energie magică nelimitată.
<b>help cheat</b>	Afișează toate codurile cheat.
<b>cheat ability</b>	Aptitudinile personajului sunt setate din nou ca la începutul jocului.
<b>cheat goto #####</b>	Personajul sare într-un punct indicat. Din păcate, scopurile nu ne sunt cunoscute cu certitudine.
<b>cheat health</b>	Energia vitală este restabilită total.
<b>cheat mana</b>	Energia magică a personajului crește la maxim.
<b>cheat level #</b>	Personajul atinge treapta de experiență #.
<b>cheat spells #</b>	Toate magiile personajului ating treapta de eficiență #.
<b>cheat gold #####</b>	Personajul primește ##### aur.

Thorsten Naht



**SURPLUS DE AUR** Cu acest cheat puteți procura aur nelimitat și să vă sporțiți experiența personajului încă de la început.



**SIMPLU DE UTILIZAT** Prin comanda "help cheat" puteți iniția o listă a comenzilor de cheat.

## Pharaoh

Apăsați concomitent tastele CTRL+ALT+SHIFT+C, pentru a activa consola. Aici puteți tasta acum codurile cheat:

**Pharaohs Tomb** Câștigați scenariul actual și treceți la următorul.

**Fury of Seth** Zeul Seth se supără și distruge toate navele militare.

**Treasure Chest** Primiți 1.000 de bucăți de aur în cont.

**mockattack1** Vă atacă pe uscat o armată adversă.

**mockattack2** Vă atacă pe mare o armată adversă.

**Bounty** Următoarea inundație nu va mai fi la fel de catastrofală ca aceea așteptată de preoți. În

oraș, va trebui să mai tastați suplimentar "Osiris". Altfel nu funcționează codul.

**Mummys Curse** Următoarea inundație va fi mai rea decât se așteaptă. Va trebui să tastați și acum "Osiris".

**Pharaohs Glory** Exportul crește cu 50% pentru un an. Trebuie să tastați suplimentar "Ra" în oraș.

**Bird of Prey** Partenerii de afaceri livrează timp de un an mai puține bunuri. Va trebui să tastați din nou "Ra".

**Supreme Craftsman** Acest cod permite umplerea warehouse-urilor cu mult peste capacitățile lor. Pentru ca cheatul să funcționeze, tastați "Ptah".

**Noble Djed** Toți constructorii de nave, țesătorii și bijutierii au materiale prime. Pentru acest cheat trebuie tastat "Ptah".

**Typhonian Relief** Soldații de peste hotare vor fi protejați.

"Seth" trebuie tastat suplimentar.

**Seth Strikes** Cea mai bună companie a orașului va fi distrusă împreună cu fortul ei. Trebuie introdus "Seth".

**Cat Nip** Casele și bazarurile sunt pline de bunuri. Trebuie tastat "Bast".

**Kitty Litter** Apare în oraș o plagă. Introduceți la tastatură "Bast".

**Hippo Stomp** Orașul este zguduit de o revoltă.

**Side Show** Dacă aveți o revoltă în oraș, puteți crea cu acest cheat noi demonstrații.

Stefan Richter  
t.a. Corneliu Dan

## Extreme Biker a lui Edgar Torrontera

Pentru a activa traseul bonus sau dacă doriți să câștigați puncte suplimentare, va trebui să urmați aceste sfaturi:

### Isola Fantastica

Conduceți cam 20 m la începutul traseului drept înainte și luați-o apoi spre dreapta. Urcați un deal, până vedeți o stație mare în apă. Mergeți încet în direcția stației, până ajungeți la o mică leștură. De aici, viteză maximă spre apă și săriți folosindu-vă de mica dună de nisip ca de o trambulină, pentru a sări pe stația plutitoare. În vârful stației se află un steag pe care va trebui să-l aruncați în apă. Ținta este acum nimerirea exactă a ștrudelului (steagul s-a transformat în

ștrudel). Trageți în sus motocicletă când săriți. Dacă țintiți exact ștrudelul, jos va apărea știrea că a apărut un traseu bonus.

### Taseu de pădure

Dacă veți sări printr-un balon aflat pe acest traseu, veți primi suplimentar patru puncte.

Patrick Meinhardt  
t.a. Corneliu Dan

## Planescape Torment

Există un quest "secret" în *Planescape Torment*. Veți întâlni în timpul jocului tot felul de personaje care vă întreabă cum vă cheamă. Mîniți-le consecvent și răspundeți-le că vă cheamă "Adahn". Dacă urmați consecvent regula, la un moment dat va apărea în barul "The Burning Corpse" - "Adahn". Dacă în acest moment aveți un grad de înțelepciune de minim 21, veți putea lua de la acesta un inel magic, un jungher magic și



ceva aur, înainte de a-i spune că el de fapt nici nu există și va dispărea imediat.

Următoarea listă conține toate personajele care vă întreabă cum vă cheamă:

Dustmen (la morgă), Soego (la morgă), Name Death (la etaj, spre nord-est), Mebeth (locul de adunare), Bish (labirintul de gunoi), Alcaste (țara morților), Thorp (cartierul de jos), Hamrys (cartierul de jos), Karina (cartierul de jos), Nordom (grădina de nebuni modron), Roberta.

Thilo Birger  
t.a. Corneliu Dan

În ultima ediție PC Games există, pe lângă locurile indicate, o altă posibilitate de a primi puncte suplimentare. Mergeți pentru aceasta în închisoarea în care Tiras își așteaptă eliberarea. De îndată ce ați făcut rost de sabia necesară pentru eliberarea lui, veți întâlni un înger înlănțuit, pentru eliberarea căruia veți primi 306.250 puncte de experiență. Întrerupeți convorbirea cât de repede posibil și reluați din nou convorbirea cu îngerul. Veți primi din nou 306.250 puncte de experiență. Atenție însă, jocul se comportă ciudat la valori foarte mari ale experienței și luptătorii dvs.; de exemplu, vor produce pagube neînsemnate.

Monika Kalau vom hofe  
t.a. Corneliu Dan

## NHL 2000

Dacă doriți să îmbogățiți teamul dvs. în timpul sezonului cu un top star, fără să renunțați la nici un jucător din echipă, puteți încerca metoda următoare. Alegeți un jucător mai slab (de exemplu, unul cu valoare 60) și schimbați-l cu un jucător doar cu ceva mai bun al altei echipe. Deoarece celelalte echipe

## Kicker Football Manager

Nu vă supăra faptul că fiind campion de 10 ani, nu ați câștigat destui bani pentru a construi un aeroport de 300 milioane dolari?

Veți reuși folosindu-vă de următorul truc: după cum probabil ați observat deja, imediat ce aveți mai puțin de 10 milioane de dolari, primiți alte 10 milioane de la un sponsor necunoscut.

Procedați în felul următor: depuneți pentru o lună atâția bani în bancă încât să coborâți sub 10 milioane bani lichizi. În ziua următoare primiți alte 10 milioane de la un sponsor pe care îi depuneți în continuare la bancă. Faceți acest lucru timp de o lună și veți aduna cele 300 milioane de care aveți nevoie pentru a construi un aeroport sau pentru cumpărarea unor jucători mai valoroși.

Igor Berger



**UN SPONSOR BOGAT** Imediat ce aveți prea puțini bani, primiți sponsorizarea de 10 milioane.

acceptă de cele mai multe ori un astfel de schimb, după câteva procedee de transfer asemănătoare veți avea sportivul de elită dorit.

Christian König  
t.a. Corneliu Dan

## Nocturne

Dacă aveți probleme în realizarea unuia dintre episoadele acestui joc, puteți modifica câteva setări ale fișierului "nocturne.ini" în directorul "Nocturne\System" și marca toate episoadele ca fiind realizate. Introduceți în acest fișier la capitolul [Game] următoarele:

[Game]  
Act4Code=214  
Act3Code=940  
Act2Code=972  
Act1Code=817  
LoungeSongVersion=1933

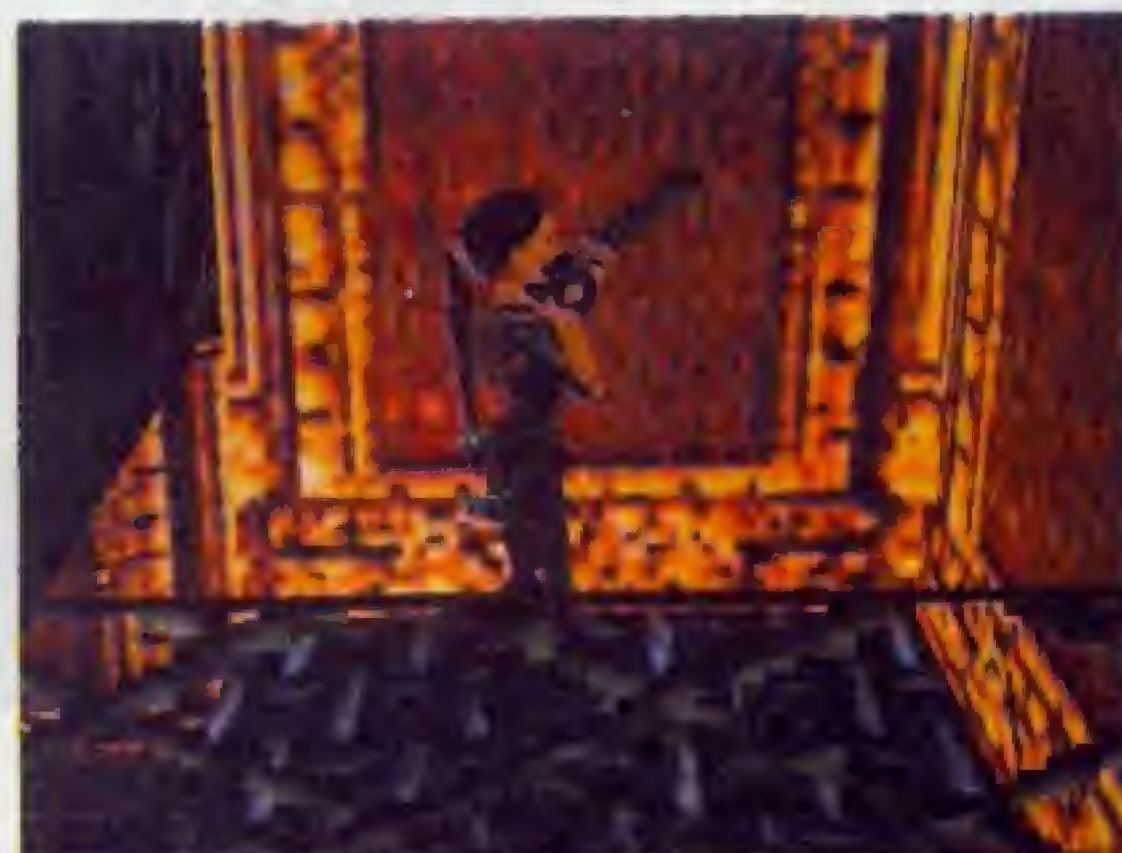
Acum puteți încărca direct episodul cinci al jocului sau oricare

alt nivel, de la unu la patru. În cazul în care nu ați terminat încă nici un episod, va trebuie să introduceți tot capitoul [Game].

Andrej Klippert  
t.a. Corneliu Dan

## Tomb Raider IV

Pentru a sări în apă sau din apă pe uscat, va trebui să apăsați simultan tastele "săritură", "înainte" și "mers". Dacă țineți acum aceste taste apăsată și apăsați suplimentar tasta "mers înapoi", Lara va executa un salt în aer. Acesta funcționează doar atunci când Lara se află pe un punct înalt. Nu numai că săritura arată impresionant, dar veți putea ajunge mult mai repede jos. În



**CU DOUĂ E MAI EFICIENT** Lara poate trage cu două arme simultan dacă folosiți anumite mișcări secvențiale.

# Trisati și dumneavoastră?

timpul săriturii, Lara nu are voie să țină în mână nici o armă.

**Folosirea armei pe scară:**

Dacă doriți să trageți cu arma și atunci când vă aflați pe o scară, va trebui să executați următoarele mișcări:

Pentru început, puneți la o parte arma. Săriți pe scară și țineți apăsată tasta "action". Apăsați imediat tasta "săritură" și consecutiv scoateți arma. Acum, Lara a scos arma. Va trebui să vă deplasați scurt și repede în sus și în jos, pentru ca Lara să se țină de scară și să nu sară înapoi în jos.

Lara va trage acum automat asupra oricărui adversar apărut în cale, deoarece țineți tasta "action" apăsată în continuare, pentru a nu cădea de pe scară.

**Combinarea armelor:**

Următoarele mișcări sunt necesare pentru a folosi două arme deodată. Trucul funcționează doar cu pușca cu alică, harponul, MP5, aruncătorul de rachete și cel de grenade.

\* Pentru început, luați armele mai sus amintite și ascundeți-le. Puneți-o pe Lara să se ghemuiască și să facă un pas înainte, în așa fel încât să ajungă în patru labe.

Apăsați în încheiere taste pentru scoaterea armei și "înapoi". Lara va sări înainte. Puneți-o să sară acum de două-trei ori înainte și mai scoateți o armă, pentru a o combina cu cealaltă.

Julian Zembron  
t.a. Corneliu Dan

Spielerkader A-/B-/C-Jugend										
Spieler	Alter	Pos.	Stk.	Talenti	Fähigk.	Nat.	Tore	Förd.	JNS	Status
Groteheide, M.	16	PM	1	groß	ja	GER	2	X		36.000 DM
Demandt, S.	16	ST	2	mittel	ja	GER	0			30.000 DM
Figgemeier, B.	16	LV	1	mittel	ja	GER	1			27.000 DM
Bobrowski, S.	15	DM	2	groß	ja	GER	8	X		27.000 DM
Allen, B.	15	M	1	groß	ja	GER	0			30.000 DM
Prohl, D.	14	M	5	groß	ja	GER	4		X	27.000 DM
Käger, W.	13	LV	1	nesig	ja	GER	0	X		21.000 DM
Seifert, J.	13	DM	1	groß	ja	GER	2			27.000 DM

Jugendtrainingschwerpunkt  
**JUNIORI PREȚIOȘI** Puteți vinde jucătorii juniori medocri altor cluburi contra unor sume enorme.

banii pe pariu, cu toate că nu ați fost dat afară.

Philipp Hölscher  
t.a. Corneliu Dan

Pentru a absolvi seminarul de antrenament de la sfârșitul pauzei de iarnă, veți putea folosi următorul bug: încercați să răspundeți corect la prima întrebare, iar fereastra de dialog va mai rămâne deschisă un timp. În acest timp, apăsați foarte repede pe răspunsul corect și veți absolvi foarte repede testul, fără nici o greșeală. Dacă ați răspuns greșit, clic repede pe următorul răspuns și repetați trucul de mai înainte.

Dominik Böhler  
t.a. Corneliu Dan

## Anstoss 3

Din cauza unei greșeli de programare, puteți avea în *Anstoss 3* foarte repede cam 4 miliarde DM. Condiția este să vă ocupați personal de vânzarea articolelor pentru fani și să nu le lăsați pe seama unei agenții. Selectați "Fanartikel" în meniul "Finanzen" și alegeți acolo "Details". Acum, în loc să cumpărați fiecare articol în parte, cumpărați câte 100.000 exemplare din fiecare. Comandați tot ce este posibil, până se umple magazia. După o perioadă, contul va trece de la negativ la pozitiv și veți avea peste patru miliarde DM (atenție: trucul nu mai funcționează după cel de-al doilea patch).

Dirk Paulsen  
t.a. Corneliu Dan

Ca manager al unui club de fotbal din prima ligă, aveți posibilitatea să parlați pe propria demisie. Din cauza unei greșeli de programare, în fiecare zi va apărea știrea că ați fost dat afară și veți primi

**Deveniți bogat în adolescență:**

În runda de început, luați câțiva adolescenți în echipa de profesioniști, cu următorul contract: durata contractului este de un an, salariul zero și premii de instalare (de la 10.000 DM până la 20.000 DM). Activați suplimentar „200 milioane - sumă de retragere” și „opțiuni pentru club”. Când se închide fereastra de transfer, contractul va expira. Dacă-l veți vedea acum în statistică la „planificări cunoscute” pe unul dintre adolescenții cunoscuți, folosiți opțiunile pentru club. Opriti tratativele în săptămâna următoare și - minune! - copilul se va transfera la alt club. Este posibil să aveți un astfel de contract și numai cu un singur jucător, însă veți putea fi sigur că jucătorul se va transfera doar dacă veți avea două sau trei astfel de contracte. Următorul truc funcționează numai la versiunea 1.0 a jocului.

Pentru a vă mări averea privată, mergeți la biroul de pariuri și pariați 100.000 DM pe câștigător. Acum faceți clic nu numai pe presupusa echipă câștigătoare, ci pe toate echipele listate acolo. Faceți acest lucru și pentru țările învecinate. Când se va termina ziua de joc, se vor da rezultatele, iar dintr-o investiție de 10.000 DM veți avea câștiguri de sute de mil. Dacă pariați în țările învecinate,

## Tricky Style

În meniul de opțiuni puteți introduce următoarele coduri cheat:

**citybeacons** Se pot accesa toate traseele.

**iwish** Aveți timp nelimitat pentru fiecare traseu.

**Inflatedego** Toți piloții au capete uriașe.

**tearound** Câștigați fiecare cursă.

Sunteți amator de Tips?

căștigurile sunt aici de până la 500.000 DM.

Andreas Hennig  
t.a. Corneliu Dan

## X-Wing Alliance

În ultima misiune din *X-Wing Alliance* există un truc simplu pentru a distruge reactorul Death Star-ului. Imediat după start, zburăți iar afară din sistemul de tunele, direct dinspre Death Star. Dacă vă întoarceți, veți observa că Death Star este doar un bitmap pătrat. Zburăți acum peste marginea de sus a acestui fundal și vă veți afla dintr-o dată pe drumul spre reactor pe care îl puteți distruge. Vă vor urma chiar și coechipierii.

Benjamin Molitor  
t.a. Corneliu Dan

## Supreme Snowboarding

**slipivekkollitelee** Accesarea altor trasee

**le** Accesarea altor trasee

**hllhtoope** Un nou pilot este accesibil.

**ope** Un nou pilot este accesibil.

**lmhotepmaallmojentuhoaja**

Activarea modului debug. Apăsăți tasta „E” în timpul jocului.

**seivaavideograbb**

Screen capture.

Sven Rafke  
t.a. Corneliu Dan

Vreți Să fiți măcar  
o dată **Învingător?**

## Bundesliga Manager 2000

Apăsăți tasta dreaptă a mouse-ului pe simbolul Bundesliga Manager 2000 de pe desktop.

## Rally Championship 2000

Următoarele cheaturi pot fi introduse în câmpul „Numele jucătorului 4”, făcând accesibile o serie de noi mașini extraordinare și schimbarea modului arcade.

<b>turbo challenge</b>	Se pot accesa mașinile A8
<b>world class</b>	Se pot accesa mașinile A8
<b>max power</b>	Mașina bonus (Citroen WRC)
<b>throw me a bone</b>	Apare o altă mașină bonus.
<b>give me time</b>	Încă un minut pentru oprirea la boxe. (tasta T pe fereastra service)
<b>group b</b>	Apare o altă mașină bonus.
<b>Mooserati</b>	Apare o altă mașină bonus.
<b>lambaaghini</b>	Apare o altă mașină bonus.
<b>spud car</b>	Apare o altă mașină bonus.
<b>precious things</b>	Apare o altă mașină bonus.
<b>furry dice</b>	Apare o altă mașină bonus.
<b>mf hotback</b>	Apare o altă mașină bonus.
<b>tree hugger</b>	Apare o altă mașină bonus.
<b>radio car</b>	Mașină teleghidată.
<b>Arcade</b>	Energie nelimitată în modul arcade.
<b>arcade action</b>	Modificări în modul arcade.

Karlheinz Mengler

## Der Verkehrsgigant

Cu aceste trucuri puteți stabili țintele misiunilor ca fiind atât de îndepărtate, încât după un an de joc veți putea câștiga misiunea fără nici un efort.

Ca exemplu, să luăm misiunea "Lahnstein".

Treceți în directorul "Tgigant\Mission" și căutați fișierul cu numele misiunii pe care doriți să o modificați, în cazul nostru - "Lahnstein.mis". Deschideți fișierul cu editor de texte, cum ar fi Notepad din Windows. Fișierul ar trebui să arate în felul următor.

<b>END_YEAR</b>	3		
<b>COMPANY_VALUE</b>	1000000	1500000	2000000
<b>COVERAGE</b>	40	60	80
<b>TRANSPORTED_WORK</b>	0	0	0
<b>TRANSPORTED_SHOP</b>	0	0	0
<b>TRANSPORTED_SCHOOL</b>	0	0	0
<b>TRANSPORTED_AMUSEMENT</b>	0	0	0
<b>TRAFFIC</b>	0	0	0

Înlocuiți acum toate cifrele în afară de zerouri cu alte cifre: în prima coloană introduceți doar cifra unu, în coloana a doua cifra doi și în a treia cifra trei.

Fișierul va arăta acum în felul următor.

<b>END_YEAR</b>	1		
<b>COMPANY_VALUE</b>	1	2	3
<b>COVERAGE</b>	1	2	3
<b>TRANSPORTED_WORK</b>	0	0	0
<b>TRANSPORTED_SHOP</b>	0	0	0
<b>TRANSPORTED_SCHOOL</b>	0	0	0
<b>TRANSPORTED_AMUSEMENT</b>	0	0	0
<b>TRAFFIC</b>	0	0	0

Salvați fișierul și porniți prima misiune. Acum, după un an, va trebui să aveți o companie în valoare de 3 DM și o suprafață de 3% ocupată, pentru a câștiga misiunea și a le accesa pe următoarele trei. Acest truc funcționează asemănător pentru fiecare misiune.

Marc Trevisany  
t.a. Corneliu Dan

Selectați "properties" și apoi introduceți la "Veknupfungen", după ce lăsați un spațiu gol, următoarele coduri:

**/alwayswin777** Echipa dvs. câștigă cu 1:0.

**/alwayslose777** Echipa dvs. pierde întotdeauna.

**/showstat777** Activarea statisticilor jucătorilor.

**/sacked777** Sunteți aruncat afară.

**/nosackwarnings777** Nici un avertisment înainte de a fi dat afară.

**/cash777** Aveți mai mulți bani la dispoziție.

**/fastbuild777** Construcție mai rapidă, în doar trei zile.

**/nolimit777** Aveți un buget nelimitat.

Daniel Stiehler  
t.a. Corneliu Dan

## Half-Life

Puteți programa în Half Life cu ajutorul macro-urilor mai multe mișcări succesive. Următoarele patru macro-uri vă vor face cu siguranță viața mai ușoară în Half Life.

Treceți în directorul "Half-Life\Valve" și puneți acolo o copie a fișierului "config.cfg". În cazul în care vă reușesc macro-urile, veți avea o copie de siguranță a acestui fișier. Deschideți acum fișierul original în Notepad sau în alt editor de texte și introduceți următoarele șiruri la sfârșitul fișierului. Pasajele de text cu ghilimele trebuie să fie întotdeauna în același loc:

### GaussJump

```
alias longwait „wait;wait”
alias gj „cl_pitchup 100;
+back;longwait;+jump;longwait;
-attack2;-jump;longwait;-back;
fixpitch;force_centerview”
alias fixpitch „cl_pitchup
98;cl_pitchdown 98”
fixpitch
bind #Taste# „gj”
```

Înlocuiți "#Taste#" cu tasta cu care doriți să activați gauss jump. Pentru a face săritura, trebuie să încărcați la maxim gauss gun-ul și apoi să apăsați tasta aleasă de dvs. Veți face o lungă săritură și veți putea alege locul de aterizare.

### LongJump

```
alias +lj
„+forward;+duck;wait;wait;wait;wait;
```

```
wait;wait;+jump”
alias -lj „-jump;-duck;-forward”
bind #Taste# „+lj”
```

Și aici va trebui să înlocuiți tasta "#" cu tasta dorită. Pentru a executa un longjump va trebui, bineînțeles, să aveți la dispoziție modulul corespunzător.

### Înotul

```
alias float_on „+moveup; echo Floa-
ting is ON; bind #Taste# float_off”
alias float_off „-moveup; echo Floa-
ting is OFF; bind #Taste# float_on”
bind #Taste# „float_on”
```

Și aici va trebui să înlocuiți tasta "#" cu tasta dorită. Prin apăsarea acestei taste veți putea merge pe apă fără a fi mereu atenți să nu vă scufundați.

### Aparat de vedere nocturnă

```
alias nightvision „on”
alias on „gl_textsort 0;alias
nightvision off”
alias off „gl_textsort 1;alias
nightvision on”
bind #Taste# „nightvision”
```

În acest mic macro puteți indica tasta cu care doriți să activați aparatul de vedere nocturnă. Cu această funcție, toate texturile din fundal vor fi iluminate imediat și veți putea recunoaște mai repede adversarii.

Nume necunoscut redacției  
t.a. Corneliu Dan

## Half-Life: Opposing Force

La nivelul "Under Fire" vă puteți face viața mai ușoară, dacă dezactivați curentul din cabluri la lacul de acid. Procedați în felul următor:

Între cele două descărcări electrice se află o panou de control. Dacă trageți câteva focuri de MP5, acesta va exploda și descărcările electrice supărătoare vor dispărea. Acum puteți atinge cablul fără nici un pericol.

Dacă îl întâlniți pe Gordon Freeman la începutul nivelului "We are not alone" și ați ajuns la Xen trecând peste podul rupt, aveți posibilitatea de a obține displacer-ul cu muniție cu tot. Folosiți teleportorul și veți ajunge



**CENTRALA ELECTRICĂ** Dacă distrugeți panoul electric, vă veți putea căța pe cablu fără probleme.

într-un loc deja cunoscut.

Puteți să-l învingeți foarte ușor pe voltigore, dacă vă ascundeți în spatele unui element indestructibil, cum ar fi, de exemplu, o stâncă. De acolo, trageți asupra lui cu orice armă doriți, căci focurile acestuia se vor izbi de stâncă, fără a vă răni.

Dacă introduceți codul cheat "Impulse 101" de mai multe ori la rând, puteți folosi și armele mai vechi din Half Life.

Stefan Lämmermann  
t.a. Corneliu Dan

## Slave Zero

Pentru a putea introduce următoarele coduri cheat, apăsați tasta T în timpul jocului.

<b>/goodies</b>	Upgrade la toate armele
<b>/I win</b>	Câștigați misiunea.
<b>/big ass</b>	Termină jocul.
<b>/onass</b>	Aruncă jucătorul înapoi.
<b>/ouch</b>	Vânează jucătorul.
<b>/wilcox</b>	Personajul se scutură.
<b>/3prong</b>	Activare/dezactivare umbre.
<b>/mission #####</b>	Introduceți în loc de ##### unul dintre numele misiunii pe care doriți să o jucați:

M00_INTRO	M04_B	M09_A	M13_B	MULTI_BOXOFUN
M00_STARTUP	M05_A	M09_B	M13_C	MULTI_COMPLEX
M01_A	M05_B	M09_C	M14_A	MULTI_DELTA_FAB
M01_B	M06_A	M11_A	M14_B	MULTI_GRUDDGEMATCH
M02_A	M07_A	M11_B	M14_C	MULTI_HOUSEOFCHAN
M02_B	M07_B	M11_C	M15_A	MULTI_JUNCTION
M03_A	M07_C	M12_A	M15_B	MULTI_SLAYERTON
M03_B	M08_A	M12_B	M15_C	MULTI_STREET5
M03_C	M08_B	M12_C	MULTI_4_CORNERS	MULTI_THE_TOWER
M04_A	M08_C	M13_A	MULTI_ARENA	MULTI_TUNNELS

Daniel Stiehler  
t.a. Corneliu Dan

# Tuning-Tipps

Cum se poate obține satisfacție crescută, prin mărirea performanțelor

În sfârșit a apărut în comerț *Ultima IX: Ascension*. Un motiv în plus să aruncăm o privire asupra RPG-ului devorator de hardware. În următoarele pagini veți afla cum să-l accelerați pe Avatar.

## Ultima IX: Ascension

Cum pot să accelerez jocul sub Direct 3D sau Glide?

Pentru ca Ultima IX să ruleze mai rapid, va trebui să instalați jocul la început cu texturile pe 16 biți. Alegeți în setup opțiunea "mip-map". În aceeași meniū veți putea seta și modul grafic pe 16 biți: opțiunea "800x600x16" descrie o rezoluție de 800x600 pixeli cu o adâncime de culoare pe 16 biți. Dacă aveți un card video cu chip 3dfx și folosiți Glide, va trebui să setați o adâncime de culoare pe 8 biți.

Cum pot să setez jocul să meargă mai repede?

Opțiunile din jurnal au o influență foarte mare asupra vitezei jocului; va trebui să deplasați, de exemplu, cursorul de la "eliminarea obiectelor vizibile" și "prezentarea detaliilor" cu totul spre stânga. Activați și check-box-ul din stânga "performanțe vs. calitate" și părăsiți meniul, pentru a salva setările. Dacă veți restarta acum setup-ul



**SATISFAȚIE OPTICĂ** Pentru a putea degusta puțin minunata grafică, nu dezactivați total opțiunile marcate. Jocul trebuie să ofere și puțină plăcere optică.

La ce-mi folosesc texturile comprimate?

hardware, va trebui să operați din nou aceste schimbări.

Texturile S3TC (S3 Texture Compression) au nevoie de mai puțin spațiu de memorie pe harddisk, dar trebuie decomprimate din nou în timpul jocului. Acest proces are nevoie de putere suplimentară de la procesor, dacă

nu cumva aveți o placă video capabilă de S3TC. Unele carduri video suportă accelerarea hardware pentru compresie. În consecință, se poate întâmpla la aceste plăci ca jocul să ruleze cu S3TC mai rapid decât cu texturile pe 16 biți. S3TC este suportat hardware mai ales de S3 Savage 4 și de Nvidia GeForce 256. Dacă aveți o asemenea placă, vă



**O MICĂ DIFERENȚĂ** Opțiunile din jurnal au o mare influență asupra vitezei și graficii jocului. În stânga am dezactivat toate detaliile grafice. În afară de ceață, nu se mai vede nimic din peisaj. În dreapta am lăsat toate detaliile, cum ar fi copacii sau cascadele, activate.

recomandăm instalarea texturilor comprimate. Altfel, instalați texturile pe 16 biți.

Ce mai trebuie să setez la hardware setup?

Hardware-ul 3D pe care-l posedați poate folosi texturi cu rezoluție mai mică pentru background activând așa-numitul "mip-mapping". Calitatea grafică se îmbunătățește, însă veți avea nevoie de mai multă memorie pentru texturi pe placa video. Pentru texturi veți putea alege și un grad mai mic de detaliu. Prin alegerea unui grad mai mic de detaliu, peisajele vor apărea mai șterse, dar se va mări viteza jocului prin economisirea de spațiu de memorie RAM. La rezoluții mari (de exemplu la 1280x1024), nu veți observa nici o diferență dacă dezactivați mip-mapping-ul.

## Sfaturi generale: Ultima IX

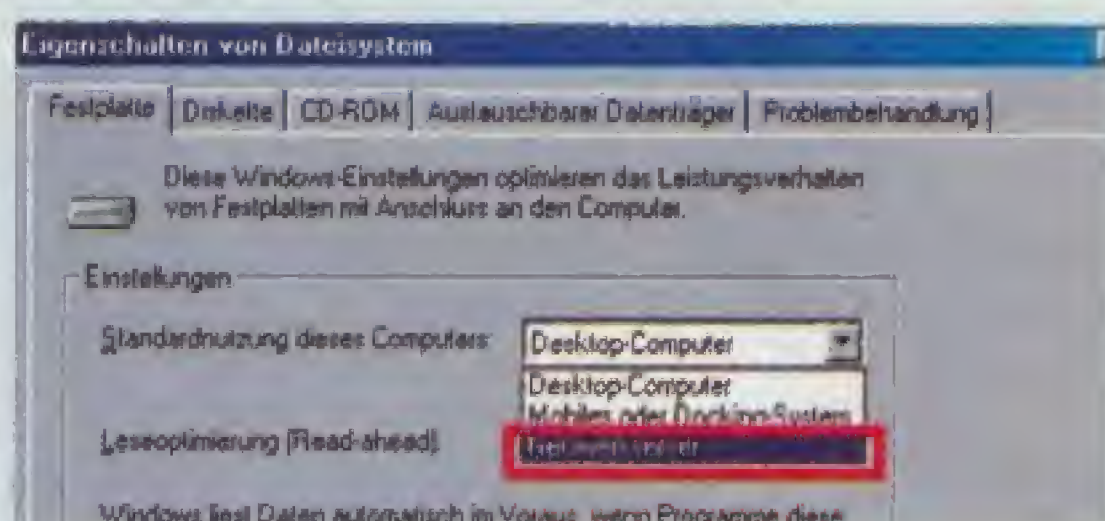
Vă arătăm câteva mici șmecherii la Ultima IX, pentru a obține o îmbunătățire considerabilă a performanțelor în ceea ce privește viteza jocului.

Sfatul 1:

Pentru a obține o îmbunătățire a performanțelor, puteți modifica conținutul swap-file-ului din Windows. În mod normal, Windows hotărâște singur care să-i fie mărimea. Am constatat că Ultima IX are nevoie de aproximativ 512 MB memorie liberă (deci RAM și swap-file), pentru a rula rapid. Potriviti deci mărimea swap-file-ului în mod corespunzător. Dacă aveți două harddisk-uri, puneți mai bine swap-file-ul pe alt harddisk și nu pe cel pe care se află instalat Ultima IX.

Sfatul 2:

Porniți programele de sistem Scandisk și Defrag pentru a repara și sorta



**ACCELERAȚIE** În Control Panel se poate modifica sistemul de fișiere pentru a mări puțin viteza jocului.

fișierele de pe harddisk. Acest lucru poate accelera foarte mult accesul la HDD în timpul jocului.

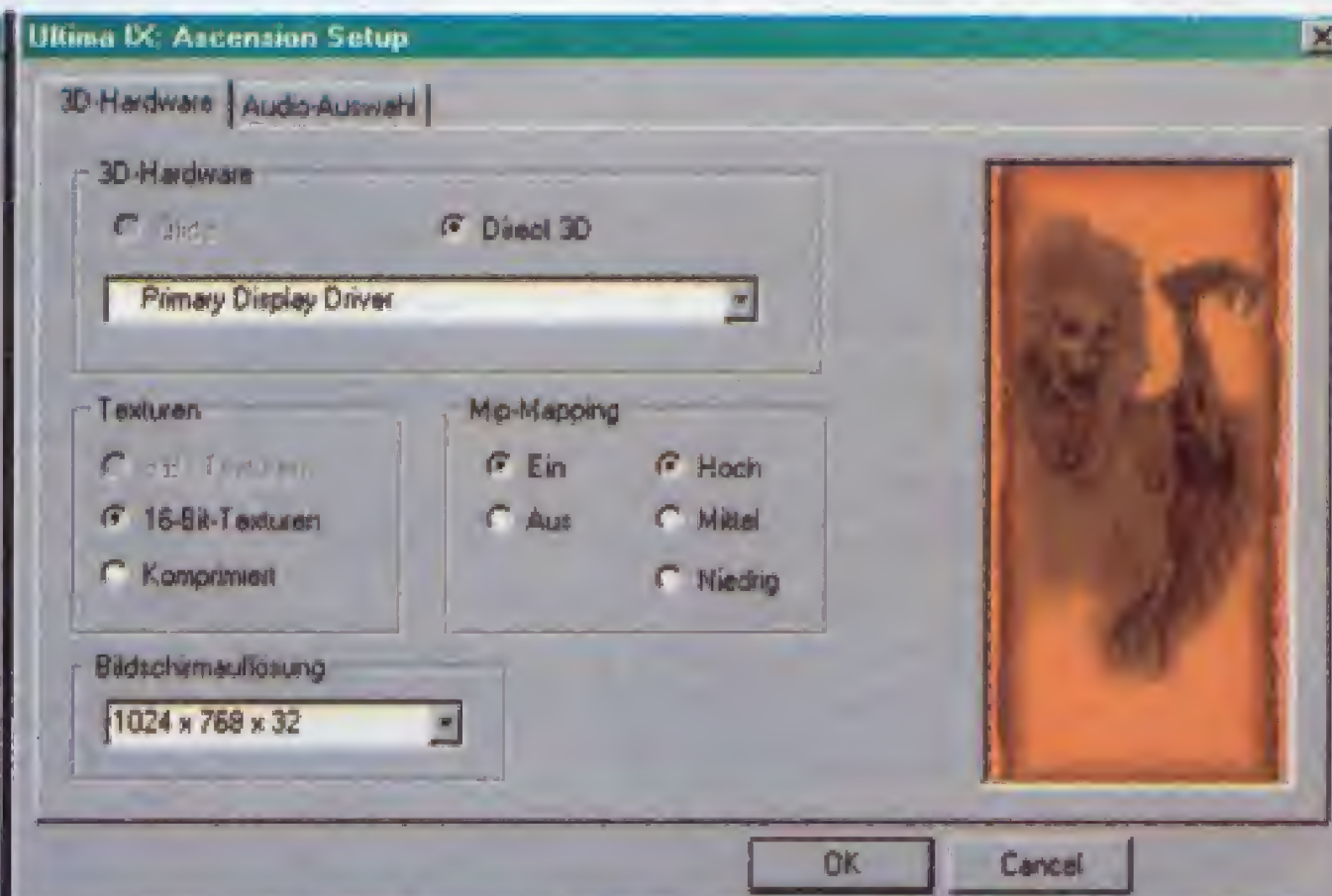
Sfatul 3:

Puteți accelera jocul și la acceleratoarele grafice mai vechi (Voodoo1, Rage Pro, Riva 128, G200), alegând cel mai mic grad de detaliu și dezactivând

funcția de mip-mapping.

Sfatul 4:

Puteți accelera încă puțin jocul setând în Control Panel/System/Properties opțiunea "Network Server" a sistemului de fișiere. Pentru a activa această opțiune va trebui să restartați calculatorul.



**PREOCUPAREA PENTRU DETALIU** În stânga vedeți cel mai mic grad de detaliu la Ultima IX, în timp ce în partea dreaptă este setat cel mai mare grad. Diferențele se observă mai ales la plantele din prim-plan. În stânga arată foarte pixeloase, iar în dreapta foarte fine.



Ubisoft Games

**Pentru început vreau să vă mulțumesc pentru interesul arătat revistei noastre. Redacția PC Games va ține cont de părerile cititorilor, lucru care poate fi observat începând cu acest număr.**

**Datorită numărului mare de scrisori și e-mailuri, se simțea nevoia unei pagini cu răspunsuri la întrebările formulate de voi, legate de diversele probleme pe care ni le-ați semnalat.**

**Voi încerca în aceasta pagină, care va deveni o permanență, să răspund tuturor celor care ne-au scris.**

## Chat <sup>pe</sup> 2, 3 pagini...

Andrei Gănescu

Salut!

Am citit revista de la un cap la altul și invers, ajungând la concluzia că este o revistă SUPER, și asta mai ales că este acum și în limba română.

Primul lucru care m-a deranjat a fost prețul; apoi mi-am dat seama că merită... 2 cd-uri, 200 pagini...

Aș vrea să vă spun pe scurt cam ce-i lipsește: în primul rând la atâtea pagini mi-ar plăcea să găsesc un poster (și vă asigur că nu sunt singurul), pe urmă niște concursuri cu ceva premii iar apoi un chat în 2, 3 pagini cu cititorii (acum înțeleg că este doar primul număr, dar mai departe...).

Trebuie să recunosc că este prima revistă de acest gen din țară care pe lângă poze, articole mai are și informații (cred că înțelegeți ce vreau să zic).

Multă baftă și în continuare!

*Vă mulțumim pentru scrisoare și pentru urare. Da, într-adevăr nu sunteți singurul care ar dori un poster în paginile revistei, acest lucru a fost discutat în redacție și se va rezolva.*

*Concursuri cu premii vor fi în revistă, chiar dvs. I-ați câștigat pe primul, acela cu poza lunii! Cu aceste prime pagini am încercat să inițiez un chat să vedem care vor fi reacțiile...*

## Prea puțin hardware

Albici Oliver Cristian

Felicitări pentru revistă. Foarte bună. O s-o cumpăr în fiecare lună. Ceva

"probleme" cu cd-urile - cam multă germană... Puține pagini cu hardware. Exact aceeași structură o are și versiunea germană? Următorul număr o să apară până în 20 aprilie?

*Mulțumim pentru felicitări. Vom încerca să mărim numărul paginilor de hardware, dar suntem totuși o revistă de jocuri. Structura revistei germane este aceeași.*

*Dorind să îmbunătățim atât calitatea hârtiei cât și a tiparului și să dispară anumite "probleme" de pe cd-uri data apariției a fost amânată.*

## Alt gen de concursuri

Marian Scarlat

SALUT

Am cumpărat revista PC Games și mi-a plăcut foarte mult. Articolele sunt foarte detaliate și scrise într-un mod profesionist. De asemenea aveți și niște interviuri foarte interesante

Am și câteva sugestii:

-rubrica de tips and tricks mi se pare prea mare.... mie, cel puțin, îmi place să termin un joc fără coduri sau alte ajutoare pentru a nu-i diminua din feeling.

Știu că este prea devreme dar aveți de gând să organizați concursuri serioase... în genul caravanei Sprint de acum 2 ani?

Toate cele bune  
... cu respect Marian Scarlat

*Domnule Marian, vă mulțumesc pentru aprecieri și pentru sugestia.*

*Și eu prefer să joc fără cheaturi, dar unii gameri apreciază acest ajutor. Deci, depinde de dvs. dacă le utilizați sau nu. În legătură cu concursurile, redacția noastră are în vedere o promovare a revistei, prin toată țara, în ultimul trimestru al anului.*

## Poșta redacției pe CD?

XI

Am cumpărat revista voastră și pot să spun că este cea mai interesantă apariție în domeniul PC din România.

Conținutul este EXCEPȚIONAL. Se vede acea experiență de 10 ani a PC Games Germania. Am și câteva obiecții și cereri:

- calitatea tipăriturii și cea a hârtiei trebuie îmbunătățită;
- materialele de pe CD-ROM-uri le prefer în lb. engleză, mai ales interviurile (cu toate că înțeleg nu prea se poate),
- puneți și informații locale,
- o poștă a redacției pe CD-ROM dacă se poate.

Veti menține prețul? (care de altfel este acceptabil pentru calitatea materialelor și cantitatea lor)

Mulțumesc și baftă în continuare.

*Sper că veți observa diferența în privința hârtiei și a tipăriturii. Vom încerca să punem pe cd-uri interviurile în engleză.*

*Ideea cu poșta redacției pe cd-rom va fi discutată și îi rog pe cititori să ne spună dacă ar prefera-o în locul celei din revistă. Încetul cu încetul și informațiile locale își vor găsi loc în paginile revistei. Prețul va rămâne același.*

## Top PC Games România

Negoță Alexandru

Salut, PC GAMES!  
Mă numesc Negoță Alexandru, am 18



ani și sunt din Brăila. (Pentium 150, 32 MB Ram) Să vă mai spun câte ceva despre mine: sunt un MARE fan al jocurilor pe PC și m-am bucurat foarte mult când am aflat că cea mai tare revistă din Europa a apărut, în sfârșit, și în limba română. (prețul ei este cam piperat pentru un gamer român și cred că soluțiile pentru un preț mai acceptabil ar fi scoaterea unuia dintre CD-uri sau micșorarea numărului de pagini de tips & tricks)

- apreciez foarte mult inițiativa de a trimite scenariile de jocuri făcute de noi la marile producători (sper ca scenariul meu să ajungă pe la Lord British)

- bravo pentru grămada de tips & tricks! Plata cheat-urilor e valabilă și în România?

- sunt sigur că nu interesează pe nimeni din România când apare "The Sims" în Germania

- chestia cu -jocul "X" sau "Y" este interzis celor sub 12, 16...ani - este valabilă în Germania, nu și în România

- puneți jucătorii români să-și exprime părerile și opiniile în paginile revistei

- faceți un site [www.pcgames.ro](http://www.pcgames.ro) NU [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

- prețurile din revistă să fie în lei nu în DM (suntem totuși în România)

- faceți un Top 20 al cititorilor PC GAMES români

- faceți o rubrică de răspunsuri la scrisori (cred că vor fi foarte multe)

- la rubrica tips & tricks introduceți și o soluție completă la un joc.

Oricum, ținând cont că acesta este primul număr, să sperăm că o să fie din ce în ce mai bine.

Mult succes în continuare!

Salut Alexandru, îți mulțumesc pentru scrisoare. Nu cred că scoaterea unui cd sau micșorarea numărului de pagini de tips & tricks ar fi o soluție (chiar tu ne felicitai "pentru grămada de tips & tricks!")

Pentru realizarea unui top 20 al cititorilor PC Games din România, vom avea nevoie de ajutorul dvs. Te aștept atât pe tine cât și pe toți prietenii noștri cu idei pentru acest top.

Scenariul tău de joc este într-adevăr interesant și sper să fie apreciat și de colegii noștri din Germania (și de ce nu chiar de Lord British).

Bineînțeles ca plata este valabilă și în România, dar în condițiile pe care le-ai putut citi în revistă (pag. 134).

La fel ca și calitatea hârtiei și a tipăriturii care după cum poți vedea s-a rezolvat, și data apariției diferitelor jocuri va fi menționată pentru România.

Într-adevăr, știu că interzicerea unor jocuri sub o anumită limită de vârstă nu este legiferată la noi în țară, dar consider că este bine să informăm cititorii asupra conținutului jocului.

Site-ul revistei noastre este în lucru, dar nu pot să îți dau o dată la care va fi gata.

Oricum fii liniștit vei afla din revistă

despre ei. Cu prețurile însă va fi ceva mai greu deoarece vor rămâne în DM sau în \$ (nu putem actualiza zilnic prețurile în funcție de raportul leu/dolar).

Cât despre soluția completă la tips & tricks după câte știu eu a apărut în numărul 1 la Tomb Raider (pag. 143), Nox (pag.157).

## Revistă **prea** nemțească?

Andrei Cătălin Siminluc

Vă scriu pentru prima oară, așadar o să încerc să flu cât de scurt și de concis.

Revista îmi place, e chiar ceea ce așteptam de ceva vreme. (...)

În revistă apar greșelile de exprimare, ortografie, etc. De fapt nici nu mă deranjează prea tare, dar sunt amănunte, care ar fi preferabil să fie corecte, sau de care se poate folosi concurența pentru a vă denigra imaginea.

Revista este cumva copia fidelă a celei din Germania numai ca tradusă în românește? (...)

Revista este prea, prea nemțească. Numai poze cu ei, se scrie de concursuri care vor fi la ei. Nu contează asta puteți scrie despre concursuri sau turnee care sunt în afară, dar respectivul anunț

parcă incita și românii să se înscrie la acel concurs. Oricum, mai "românizați-o" oarecând.

Încercați să mai grupați rubricile. Pe mine m-au cam bulversat, cu toate că ele sunt grupate în felul lor. (...)

Nu mai faceți referiri la versiunile nemțești ale jocurilor, căci nu cred să aibă cineva așa ceva, majoritatea o au pe cea engleză. (...)

Salut Andrei, m-a bucurat scrisoarea primită de la tine.

Sper ca în acest număr să nu apară multe greșeli, noi am încercat să reducem la minim numărul lor.

Revista nu este copia fidelă a celei germane, structura ei însă este aceeași. Aș dori dacă aveți posibilitatea ca și voi, gamerii români să participați la concursurile din străinătate. Cât despre concursuri pe plan local, organizate de noi, în România, am să te rog să ai puțină răbdare, cam până în toamnă.

Rubricile vor rămâne în continuare grupate în felul în care sunt.

Pe cd-uri vei găsi versiuni în engleză ale jocurilor, dar în paginile revistei se vor mai face referiri și la versiuni germane.

## Poza **lunii,** scenariile **de jocuri**

redacție o mulțime de idei noi", dovedind interesul cititorilor noștri. Cele au fost de la Palea Mihai, (care a și câștigat), Stanciu Diana.

deosebit se pare că s-a activă PC Games de a de jocuri ale cititorilor producătoare. Scenariile și de jocuri bine puse la am primit de la Negoită Alexandru și Anton Filip (The ratar) din Brăila, Marius Iebancea din București, Andrei Cătălin Siminluc din Iași.

Aștept și în continuare scrisorile și e-mailurile cu părerile dvs. despre revistă, precum și sugestiile privitoare la conținutul acesteia.



# Instantaneu

Wanted: un text comic pentru poza lunii



**TINEREȚE DE AUR** Cel mai tânăr dintre cei doi este dl. Smith, șeful proiectului Tomb Raider4.

**A**ndrei Gănescu din București este câștigătorul unui abonament pe trei luni la revista PC Games. Dacă aveți o idee bună pentru textul din imagine (dreapta), trimiteți-ne-o prin poștă. Mai simplu și mai direct este prin e-mail sau telefon.

Adresa noastră: Redacția PC Games, cod: Poza Lunii, Str. Simion Bărnuțiu, nr.30, ap.3, 3700 ORADEA, Jud BIHOR  
E-Mail: pcgames@rdsor.ro

Exclusiv angajații PC Games.



**BA AL MEU!** Fostul redactor șef Thomas Borovskis și colega Petra Maueröder se ceartă pentru nolle jocuri sosite la redacție.

## PC Games 3/2000

### TERMEN DE APARIȚIE

Ediția PCGames lunie/2000 apare în cursul lunii iunie

Redacția nu garantează data apariției. Pot apărea întârzieri datorate producătorilor care duc la modificări ale acestora.

### Starlancer

**S**întomele celor ce joacă noua *Operă Privatier 2* a lui Erin Roberts sunt foarte vizibile: ochi scânteietori și mâini umede de transpirație. Cei mai buni piloți ai noștri așteaptă cu nerăbdare zborul de test.



**Fenomenul Starlancer:** în numărul 3 al revistei vă vom dezvălui ultimele rezultate ale testelor.

### Diablo-2-Betatest

Puțini fac parte din categoria celor aleși care pot participa online la testul beta al lui *Diablo2* de la Blizzard. Războinicii PC Games și Amazon sunt prezenți pentru dvs. Aflați de la prima sursă ce noutăți interesante vă așteaptă în noul RPG al lui Blizzard.

### Star Trek: Voyager: Elite Force

Lumea lui *Star Trek: Voyager*. Așteptare fără sfârșit. Se pare însă că are totuși un final - Activision, mulțumită tehnologiei Q3A, reușește să dezvolte primul joc *Star Trek* care face față concurenței din acest gen (în acest caz *Unreal* și *Half Life*).

### Settlers 4

Noi popoare, o grafică mai detaliată, o nouă funcție de zoom și o adâncime mai mare a culorii: a patra generație *Settlers* de la Blue Bytes stă în gardă pentru duelul strategiilor dintre *Settlers 4* și *Anno 1503*. PC Games a vizitat echipa de programatori și vă dezvăluie ultimele noutăți.

### 32 pagini Tips & Tricks

PC Games vă ajută pe câmpurile de bătălie din *C&C 3: Firestorm*, în rolul maestrului Garret din *Dark Project 2* și la volanul unui Porsche 911 din actuala versiune a seriei *Need for Speed*. Departamentul Tips&Tricks verifică acum cheaturile și lucrează la soluțiile complete.



**DIABLO 2** Reportaj live PC Games de la botezul focului în internet a testului beta.



**STAR TREK: ELITE FORCE** Activision face ultimele finisaje la rivalul lui Half Life.



**DARK PROJECT 2** Sfaturi indispensabile pentru maeștrii hoți.

# RADIO



## TRANSILVANIA



### Un Radio Cât Toată Transilvania !

Sediu central: Oradea str. Republicii 28/A  
Tel / Fax : 059-447149 , 447150  
E-mail : rtoradea@rdsor.ro  
CP 6 OP 10 - 3700



#### Stații Radio Contact

București	96,1 Mhz
Baia Mare	88,5 Mhz
Chișinău	100,9 Mhz
Constanța	91,1 Mhz
Cluj	89,8 Mhz
Iași	91,9 Mhz
Oradea	99,1 Mhz
Ploiești	92,8 Mhz
Pitești	91,2 Mhz
Sibiu	91,8 Mhz
Tg. Mureș	90,2 Mhz

#### Stații afiliate

Arad	99,1 Mhz
Botoșani	93,1 Mhz
Brașov	105,5 Mhz
Buzău	69,8 Mhz
Călărași	101,8 Mhz
Craiova	71,12 Mhz
Focșani	95,4 Mhz
Hunedoara	92,1 Mhz
Râmnicu Vâlcea	66,1 Mhz
Reșița	97,1 Mhz



*de 10 (zece)  
ani*